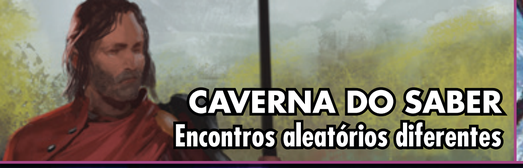
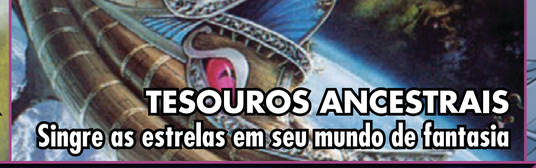


CAVERNA DO SABER
Encontros aleatórios diferentes



TESOUROS ANCESTRAIS
Singre as estrelas em seu mundo de fantasia

BESTIÁRIO DE JADE
Crie seus monstros em *Império de Jade*

ENCONTRO ALEATÓRIO
Pirataria: uma discussão necessária

CONTO
Uma jornada ao deserto

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 139

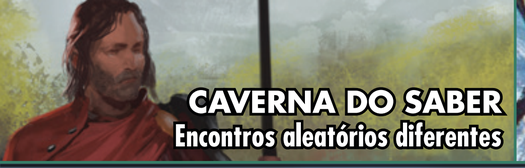
TOOLBOX
CRIE HISTÓRIAS INOVADORAS

GUILDA DO MACACO
OS DEZ MELHORES PERSONAGENS DA SAGA

RESENHAS
AQUAMAN • *LEGÍTIMO REI* • *ARQUIVOS PARANORMAIS*

Aranhas de todos os tipos para a sua mesa de jogo!

ENTRE NO ARANHAVERSO



CAVERNA DO SABER
Encontros aleatórios diferentes

TESOUROS ANCESTRAIS
Singre as estrelas em seu mundo de fantasia

ADAPTAÇÃO
Todas as aranhas do Aranhaverso

EN… ALEATÓRIO
Pir… …ssão necessária

CONTO
Uma jornada ao deserto

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 137

TOOLBOX
CRIE HISTÓRIAS INOVADORAS

GUILDA DO MACACO
OS DEZ MELHORES PERSONAGENS

RESENHAS
AQUAMAN • LEGÍTIMO REI • ARQUIVOS PARANORMAIS

BESTIÁRIO DE JADE

Crie seus próprios monstros em *Império de Jade*

T20

Primeira DB do ano. Yay!

Como já comentei algumas vezes, 2018 foi incrível para *Tormenta*. O Ano dos Livros Impossíveis.

Tivemos ***Império de Jade***, talvez o lançamento mais aguardado de todos, tão aguardado que sua chegada virou piada de 1° de Abril. Em vez de um acessório, a região asiático/ninja/monstro-gigante de Arton ganhou seu próprio livro básico. Capa dura, todo em cores, elevou o patamar de qualidade dos títulos *Tormenta*. Mesmo amando cultura japonesa, foi trabalho pesado, que eu não conseguiria terminar sem ajuda dos nakama Guilherme Dei Svaldi e Jamil Freitas.

Tivemos o ***Manual da Magia 3D&T***, outro título prometido há tempos imemoriais, ainda na antiga editora. Tem meu nome na capa, mas a verdade é que trabalhei pouco neste título — apenas um esboço inicial, ainda no sistema antigo. O mérito vai mesmo para Marlon Teske e Tiago Ribeiro.

Tivemos o retorno de ***Reinos de Moreania***, um mundo com uma história complicada, uma parte de Arton que antes não era. Nascido em época de futuro incerto para *Tormenta*. Escrito por mim e Marcelo Wendell, nos tempos da revista *DragonSlayer*. Deixado de lado por um tempo. Agora, compilado e embalado em capa incrível de André Vazzios.

E tivemos, claro, o incrível retorno de Leonel Caldela como romancista em Arton. Desde sua Trilogia, nenhuma história foi tão poderosa, tão épica! ***A Flecha de Fogo*** quebrou recordes de venda e arrebatou o público de *Tormenta*. Também arrebatou o general Thwor Ironfist? Você vai ter que vencer suas mais de 700 páginas para descobrir!

Por que estou usando este editorial para repetir o óbvio? Porque 2018 será pouco, comparado a este ano que inicia. O ano em que *Tormenta* completa VINTE ANOS. Não posso falar nada ainda, nada mesmo. Mas você vai ficar sabendo em breve. Hoje não.

Queria poder dizer que 2018 foi perfeito, mas não, longe disso. Meus dois melhores amigos sofreram perdas pessoais duríssimas. Queria estar mais próximo, queria ter feito mais. Espero que fiquem bem, que perseverem e sigam fazendo parte de nosso sonho. Espero que nossa jornada siga em frente, como autores e como aventureiros.

E espero que vocês também nos acompanhem, aqui na DB e também em Arton. As próximas descobertas vão valer a pena.

MARCELO CASSARO "PALADINO"

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Davide Di Benedetto, Gabriel "Vrikolaka" Gasperini, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Karen Soarele, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon "Armagedon" Teske, Nina Bichara, Stephan Martins, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Lobo Borges, Marcelo Cassaro, Samuel Marcelino

Fundo de tela: Lobo Borges

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Mais uma chance para D&D no Brasil...

6 Pergaminhos dos Leitores
A Flecha de Fogo faz mais uma vítima!

10 Resenhas
Aquaman, Legítimo Rei, Arquivos Paranormais.

14 Dicas de Mestre
Relembre origens de Tormenta.

18 Adaptação: Aranhaverso
Adaptação deste filme que foi acerto crítico!

34 Toolbox
Inovar nas suas histórias traz diversos benefícios.

42 Gazeta do Reinado
O Reinado tenta seguir em meio à guerra.

44 Caverna do Saber
Tudo pode acontecer com seu grupo!

48 Conto
Nina Bichara nos leva numa jornada pelo deserto.

62 Encontro Aleatório
Stephan Martins fala a real sobre pirataria no RPG.

66 Bestiário de Jade
Crie novos monstros em *Império de Jade*.

82 Pequenas Aventuras
Férias interestelares para seu grupo.

84 Chefe de Fase
O Rei de Atlândida e seus monstrinhos submarinos.

90 Tesouros Ancestrais
E falando em viagens espaciais...

104 Anteriormente...
Elegemos os dez melhores da Guilda do Macaco!

108 Amigos de Klunc
A *Dragão* existe graças à esse pessoal aqui!

114 Extras
Outra opinião sobre *Aquaman*.

Este mês não temos a coluna Gabinete de Saladino por conta da licença do colunista Rogerio Saladino.

A CAPA

De volta à *Dragão Brasil*, **Lobo Borges** ilustra três novos monstros de *Império de Jade* para a capa desta edição. As criaturas são o basan, a yuki-onna e qilin. As fichas delas você confere a partir da página 66!

Notícias do Bardo

Dragões, masmorras e bolas de fogo!

O patriarca do RPG retorna em versão nacional!

D&D NO BRASIL

Depois do fracasso de público e crítica de sua quarta edição, *Dungeons & Dragons*, o RPG mais conhecido do mundo, sofreu um baque. Pela primeira vez, um concorrente (*Pathfinder*, no caso) conseguiu assumir a liderança do mercado norte-americano de RPG.

Mas o mundo gira, os dados rolam e a gigante Wizards of the Coast conseguiu virar o jogo em 2014, com o lançamento da quinta edição. Apresentando um jogo mais simples e recuperando o clima de versões anteriores, *D&D 5E* recolocou a marca em seu devido lugar.

Isso lá fora, claro.

Aqui o lançamento virou um embrólio que gerou processo e anúncios frustrados na sequência. Enquanto isso, a pirataria correu solta, contando até com traduções não oficiais (cheias de erros crassos e modificações nas regras).

É neste clima que a **Galápagos Jogos**, conhecida por lançar um (e somente um), livro de *Star Wars Fronteira do Império* antes de abandonar a linha, anunciou a aquisição de *D&D* para o lançamento em português.

A previsão é para o segundo semestre. Quem sabe dessa vez vai?

Sou eu, Bola de Fogo

Um dos canais de RPG mais queridos do YouTube brasileiro fez um retorno triunfal. **Roxo** (**Dragão do Espaço**) e **PedroK** (**Mestre PedroK**) voltaram com o seu **Formação Fireball**, depois de um longo período dedicado a projetos pessoais.

Os novos vídeos são concentrados principalmente na quinta edição de *Dungeons & Dragons*, dando explicações e dicas com muito humor e carisma. Além disso, PedroK está lançando um financiamento coletivo para transmitir uma mesa de RPG presencial nos moldes de Critical Role. Entre as recompensas disponíveis no financiamento está um cenário original desenvolvido por ele. Confira no **Catarse**.

O dragão voltou

Karyu Densetsu, RPG criado por **Nina Bichara** e **Thiago Rosa** sobre animes *seinen* de artes marciais sobrenaturais — basicamente, *Yu Yu Hakusho*, com uma desculpa embutida pra dizer que não é coisa de criança).

O jogo foi financiado com sucesso pelo Catarse ano passado, obtendo a terceira maior arrecadação em financiamentos coletivos para RPGs nacionais. Agora, o jogo — atualmente em processo de diagramação —, se encontra em pré-venda numa nova campanha pelo **Catarse**.

Zeo quê?

Se o DriveThruRPG é a maior livraria digital de RPG nos Estados Unidos, aqui no Brasil temos uma livraria digital com grande quantidade de conteúdo independente. O **Dungeonist** é uma plataforma em crescimento, que já inclui conteúdo da Redbox Editora (*Old Dragon, Blades in the Dark*) e do **Lampião Game Studio** (*Asas da Vizinhança, NeoGhaluni*).

Agora o **Zeo Kang Studio**, de **Julio Matos**, entra para a plataforma trazendo seus suplementos para *Dungeon World*, como ***A Ordem dos Últimos*** (vencedor do prêmio Goblin de Ouro de Revelação Independente) e ***Caçada Sombria***.

Rubi ou manto?

Athos Beuren é autor de vários livros-jogo, aventuras que você pode jogar sozinho. Um deles é **Senhor das Sombras**, o segundo livro-jogo ambientado no universo de *Tormenta*, lançado pela Jambô Editora.

O novo livro jogo de Athos, *Manto de Coragem*, está em financiamento coletivo no **Catarse**. Nesta aventura você encarna o último guerreiro sobrevivente depois de um ataque orc. A esperança derradeira reside em um item mágico que você deve encontrar... Um item que não é o Manto de Coragem do título, mas sim o Rubi de Fogo. Para entender essa, só jogando mesmo!

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

— PALADA DO CÉU! Graças a todos os deuses e deusas, você está bem! Ouvi dizer que você tinha morrido!!!

— Oi, Paladina. Tudo bem, eu tô legal. Quer dizer, eu morri mesmo, mas já melhorei. Tinha um desses clérigos de Thyatis passando, sabe como é...

— Mas o que aconteceu?! Como você morreu?! Foi raio de ácido? Foi funda? Foi kobold? Já avisei pra você ficar longe de qualquer coisa que causa mais de 1d6 pontos de dano!

— Kobold...? Não, não foi nada disso. Foi A Flecha de Fogo.

— Ah bom, pensei que... O QUE VOCÊ DISSE?!

Planetas ou Dimensões?

Olá pessoal da DB e, claro, nosso mais querido Palada. Gostaria de perguntar algumas coisas:

***1)** Vocês já pensaram em desenhar o "Planeta de Arton" e fazer uma comparação de tamanho em relação à Terra ou outros planetas?*

***2)** Na visão de vocês, os Mundos dos Deuses seriam outros planetas na galáxia, ou realmente outras dimensões?*

***3)** Tarso, nosso querido dracolich, tem nível de poder para rivalizar com algum Lorde da Tormenta?*

Muito obrigado pelo excelente trabalho na revista, nos vídeos da Guilda, e por serem baluartes do RPG no Brasil! Grande abraço e que Nimb role bons dados!

Wil Gouvêa, clérigo de Khalmyr que na verdade adora Nimb

Clérigo de Khalmyr que adora Nimb?! Melhor torcer para que o Deus da Justiça não esteja lendo isso...

1) Pensamos, mas não vamos! Sempre dizemos "mundo de Arton", não "planeta Arton". Saiba os motivos na próxima resposta.

2) Como você deve ter visto no acessório ***Mundos dos Deuses***, ambas as teorias podem ser verdadeiras. Cabe ao mestre dizer qual delas. Em Arton, a única versão "oficial" para todas as coisas é aquela que vocês escolhem, em suas mesas de jogo.

Sim, você perguntou sobre a "nossa" visão. Em geral, evitamos trazer muita "ciência de verdade" para *Tormenta* (e quando o fazemos, disfarçamos como outra coisa). Achamos que isso prejudica o clima de fantasia e mistério. O mundo de Arton nunca foi totalmente mapeado, porque ninguém — exceto deuses e outros seres poderosos, cósmicos — conhece sua extensão real. Pode existir outro continente, ou mais de um! Na Idade Média da vida real, ninguém sabia o verdadeiro tamanho da Terra, ninguém sabia nada sobre "planetas" ou "galáxias".

3) Ele tem poder, sim. Se tem vontade, isso é outra conversa!

— Mas COMO ASSIM, Palada? A Flecha de Fogo matou você? Aquela da profecia, a única coisa capaz de matar o General Bugbear?

— Affe, claro que não!! Não foi ESSA Flecha de Fogo. Foi o livro, sabe? ***A Flecha de Fogo***, do Leonel Caldela.

— Ah sim, parece que ele é mesmo muito bom e... ei, espera... você foi morto por um LIVRO?!

— Eu tinha ouvido que, quando você acaba de ler, sua cabeça explode. Não acreditei, aí fui testar, sabe como é...

— Bom, também andei ouvindo coisas parecidas sobre esse livro...

Combos Gigantes

Salve! Salve! Paladino e também Paladina, já pararam de se trancar mutuamente em lugares diversos? Se sim, poderiam responder a algumas dúvidas que assolam este pobre mestre de RPG? Gostaria de ter a opinião desses sábios que recebem a iluminação da Grande Deusa do Conhecimento. Então sem mais delongas as dúvidas são estas:

***1)** No livro **Império de Jade**, o local onde os kaiju vivem é exatamente o mesmo local das Montanhas Sanguinárias. Sendo assim, o que leva os kaijus a atravessarem o mar em direção a Tamu-ra e não debandarem rumo a Arton?*

***2)** No Módulo Básico consta que um personagem pode fazer uma ação padrão, uma ação de movimento e quantas ações livres e reações quiser, então lá vem a dúvida do apela... digo mestre: um Cronomante de nível 15 pode usar seus pontos de magia para lançar várias magias combustão (cada uma é uma ação livre), se auto-atacar pra ativar exilio cósmico (uma ação padrão, e uma reação), depois voltar para a cena de combate com PV e PM cheios, e repetir o processo em um looping infinito? Lembrando que posso ser um elfo e, com velho como o mundo, envelhecer apenas um ano em vez de dez.*

***3)** Se me tornar Enorme (através de um gigante rubro, ou a habilidade de gigante furioso), quais seriam as regras para agarrar uma criatura de tamanho Médio e utilizá-la como um tacape para bater em outros inimigos? Quanto dano causaria? O agarrado levaria dano? Se errar o ataque e o agarrado bater no chão, o que acontece? Quanto tempo o agarrado aguentaria tamanho castigo?*

***4)** Se usar a magia megalon, posso em seguida lançar megalon maior na mesma criatura, então lançar permanência e, no outro dia, repetir o processo?*

Um Mestre Querendo Combar e Matar os Jogadores

1) Como já percebido quando Igasehra dominava Tamu-ra, os kaiju evitam territórios de monstros mais fortes; no caminho até o Reinado existem uma área de Tormenta e também o reino de Sckharshantallas, governado por um dragão-rei mais poderoso que qualquer kaiju. Tamu-ra é um alvo bem mais acessível. Ainda assim, é bem possível que um kaiju venha dar trabalho a seus jogadores a qualquer momento.

2) Não. Uma reação acontece apenas em resposta a um evento externo (já tentou fazer cócegas em si mesmo?). Atacar a si mesmo não ativa a habilidade exílio cósmico.

3) Essa manobra foi nomeada em tempos imemoriais por Klunc o Bárbaro como "usar um voluntário". A criatura agarrada causa dano como uma arma improvisada, de acordo com seu tamanho (CLARO que é pouco, criaturas não foram projetadas para esse fim!). Atacar com uma criatura causa apenas dano não letal (exceto criaturas de pedra, metal ou similar). A menos que você tenha alguma habilidade para usar armas improvisadas, recebe –4 nas jogadas de ataque. Oficialmente, a criatura agarrada não recebe dano, mas o mestre pode julgar que ela recebe metade do dano causado. Naturalmente, em todas as rodadas a criatura tem direito a um teste para escapar. Sério, prefira um tacape de verdade.

4) Não. Megalon e megalon maior não se acumulam. Além disso, nenhuma dessas magias é afetada por permanência, conforme sua descrição Módulo Básico.

— Olha, Palada, tenho QUAAASE certeza de que "o livro explodiu minha cabeça" é só força de expressão.

— Ah sim! E bota força nisso! Força 50, pelo menos!

Reflexões

Bom dia, tarde ou noite, caros Paladas. Comecei a mestrar pra um grupo incentivado por amigos e me surgiram dívidas de épocas distantes. Nunca é tarde para tirar dúvidas, certo ?

1) *A magia* campo antimagia *cria um campo que anula todos os efeitos mágicos em seu interior, incluindo habilidades magicas. Isso inclui talentos mágicos ou habilidades de classe? Como o ataque chi mágico do monge, sempre armado do mago de combate, a armadura de ossos do necromante, habilidades de arcanistas... enfim, são afetadas também?*

2) *Ainda sobre* campo antimagia*, ali diz que artefatos não são afetados. Uma espada mágica não seria afetada?*

3) *Um escudo com* reflexão *pode refletir uma magia de volta a seu conjurador. Se alguém ataca com uma arma mágica primitiva, os efeitos se anulam? Ou a arma leva a melhor?*

4) *Estou amando Império de Jade! Algum plano para adaptar Yu Yu Hakusho para o cenário? Ou alguma classe baseada na animação?*

5) *Ainda em IdJ, a descrição da raça ryuujin diz: "Diferente do que acontece no Reinado de Arton, o meio-dragão de Tamu-ra não resulta do acasalamento entre dragões e humanos." Fiquei em dúvida. Existem planos para uma raça meio-dragão?*

6) *Já que entreguei a idade em Yuyu, algum plano para uma adaptação de Chrono Trigger?*

Deko, Boa Vista/RR

1) Campo antimagia anula, além de magias, habilidades que imitam magias. Isso significa qualquer habilidade que, em sua descrição, diga "como a magia X". Outras habilidades não são afetadas.

2) Uma espada mágica é considerada um artefato apenas quando diz isso em sua descrição, ou quando tem bônus mágico total +10 ou superior. Se não é nenhum destes casos, a espada será afetada.

3) A habilidade *reflexão* afeta apenas magias. Não tem qualquer efeito sobre armas mágicas. Uma arma mágica *primitiva* (habilidade especial vista no ***Manual do Combate***) concede bônus para quebrar itens, afetando normalmente um *escudo da reflexão.*

4) Ainda não, mas fique de olho.

5) O meio-dragão do Reinado é citado em vários títulos *Tormenta*, como ***Mundo de Arton*** e outros. Não é uma raça, mas um modelo.

6) Ótima ideia, vamos pensar nisso!

— Palada, você disse quem um clérigo de Thyatis curou você?

— Bom, "curou" é palavra meio fraca. Acho que ele precisou juntar os pedaços da minha cabeça primeiro.

— Não são aqueles clérigos que, quando ressuscitam alguém, a pessoa tem que cumprir uma missão?

— Pois é. Parece que agora preciso ler uma tal ***Trilogia Tormenta***. Espero que não tenha tantas páginas quanto *A Flecha.*

— Querido, tenho má notícia pra ti...

Mil Faces Selvagens

1) *A habilidade mil faces do druida acumula com a habilidade forma selvagem? Mil Faces diz que o personagem pode mudar de aparência com uma ação padrão como a magia* alterar-se. *A magia muda a aparência para uma criatura qualquer de até uma categoria maior ou menor e concede uma habilidade da forma selvagem do druida e +10 em Enganação. Se o druida usa mil faces o tempo todo, então ele ganha uma habilidade de forma selvagem "permanente"?*

2) *O poder concedido Arma Sagrada acumula com uma arma mágica para propósitos de ataque e dano? Por exemplo, uma arma +5 com Arma Sagrada x5 vira uma arma +10?*

3) *Um meio-gênio de 1º nível pode conceder* voo *a outros jogadores? Ou só quando aprender a magia de 3º nível* voo?

Andre Luis, Nova Iguaçu/RJ

1) Não. A descrição da habilidade diz que você pode mudar de aparência, como na magia *alterar-se*, mas não diz que você recebe outros benefícios da magia. Portanto, mil faces apenas muda sua aparência; não oferece nenhuma habilidade de forma selvagem.

2) Sim. Esses bônus se acumulam, até um máximo de +10.

3) Um qareen pode conjurar *voo* uma vez por dia. Essa magia tem alcance de toque, então pode ser conjurada em outra pessoa. Portanto, a resposta é sim: um meio-gênio de 1º nível pode conceder *voo* como desejo a outro personagem.

— Palada! Essa coisa tem mais de 700 páginas! Você não sai do *Overwatch*, quando arrumou tempo pra ler isso?

— Na real, eu ainda não comecei.

— NÃO COMEÇOU?! Mas você disse que o livro explodiu sua cabeça!

— Então, eu ia deixar pra ler depois de pegar escudo de platina. Aí fui colocar na estante e ele caiu, me acertou direto na testa... Paladina? Por que está batendo a cabeça na parede? Cuidado pra não explodir também, hein?

LENDAS LENDÁRIAS

Gordo, o Halfling

Em busca de certas informações, os aventureiros são orientados a procurar por um halfling conhecido como Gordo na taverna local. Chegando lá, encontram um halfling magrelo e perguntam pelo tal Gordo. Com pesado sotaque interiorano, o pequenino responde:

— Má esse sô eu!

— Mas você é magrelo!!

— Ah, má é que quando eu era pequeno... qué dizê, menor, sabe... que eu morava lá no interior, do interior, do interior de Hongari... eu era bem gordinho, rechonchudinho... uma rolinha de poço mermo. Tooodo mundo me chamava de Gordo. Eu ficava braaaabo! Má sa'cumé que é apelido, quando cê num gosta, gruda mai que caca de trobo nas bota. Aí ficô, né...

Maury "Shi Dark" Abreu

Tire as Crianças da Sala

Na aventura final da campanha os jogadores encontram o minotauro Marcus Taurelius, general de tapista responsável pela invasão em Petrynia. Ao vê-lo, um dos jogadores, um ceratops de três metros e meio, disse que tentaria intimidá-lo, rolou e passou no teste.

— Como exatamente você intimidou ele? — eu pergunto.

— Eu mexo em meu membro, provando que tenho um "pacote" maior que o dele.

Paulo Vinicius Ribeiro e Silva

• • • • • • • • • • •

Uma vez, jogando com amigos, um dos jogadores era um anão meio-dríade ranger/franco atirador. Enquanto explorávamos uma masmorra oceânica, nos deparamos com um baú, que foi prontamente aberto por nosso ladino. Porém, nesse baú habitava uma ameba gigante, que prontamente se arrastou para o canto do quarto e ficou lá, se encolhendo. Eis que nosso ranger tem a ideia genial: usar Adestrar Animais na ameba, sob o argumento que ela poderia nos GUIAR pela masmorra, evitando perigos.

Obviamente deu errado, mas o que vale é a intenção.

Cecil, o Paladino já engolido por ameba gigante antes

• • • • • • • • • • •

Estava mestrando um encontro aleatório com bandidos, todo o grupo passou no teste de furtividade, menos Djaga Ndjari, anão guerreiro 2 com 36 pontos de vida. Vendo que Djaga tinha cara de brabo e cheio de cicatrizes, os bandidos o convidam para a gangue.

— Não estou a fim de conversa — responde o anão, que ataca e arranca 12 dos 15 PV de um oponente.

— Ah, eu vou devolver esse doce! — diz o capanga (gíria do grupo) e ataca.

— Eu defendo — o anão diz suas últimas palavras antes de um crítico que soma 54 pontos de dano.

Deivide, o Mestre Elfo, Salvador/BA

AQUAMAN

PARA QUEM AMA HISTÓRIAS FANTÁSTICAS

Atlântida está a um passo de declarar guerra ao mundo seco. O plano do príncipe Orm para subjugar os sete reinos marinhos e invadir a superfície decorre conforme o planejado. Para a princesa Mera e o conselheiro Vulko, a única esperança de evitar derramamento de sangue é depor Orm em favor de seu irmão mais velho, Arthur. O problema é que o primogênito é um bastardo da rainha, mestiço de atlante com humano, rabugento, baderneiro e nem um pouco interessado em assumir o trono. Estamos falando de Aquaman.

Seguindo o sucesso estrondoso do universo cinematográfico da Marvel, a DC também decidiu investir na produção de filmes de super-heróis diversos, para assim estruturar seu universo estendido. O personagem Aquaman já havia sido apresentado no filme da *Liga da Justiça* — que, de tão ruim, deveria ser categorizado na seção de Terror — e agora ganha produção própria. Porém, ao contrário da aberração feita no filme anterior, o atual lançamento da Warner oferece um roteiro simples e agradável, verdadeiro deleite para os amantes do gênero fantasia.

Em *Aquaman*, somos levados em uma viagem pelo mundo subaquático, com seus vários reinos, castas e intrigas políticas. Também conhecemos personagens icônicos e acompanhamos a aventura de Arthur em busca do lendário tridente de Atlan, último rei da Atlântida ancestral. Há jornadas e aventura. Monstros e batalhas. Descobertas e maravilhamento. A única coisa que *não* há no filme é super-herói. Apesar de fazer parte do universo da DC, este filme não fala sobre a eterna missão de salvar os fracos e oprimidos. O próprio nome "Aquaman" é irrelevante para a história e, não fosse uma questão de marketing, poderia ser suprimido. Trata-se de um filme de fantasia em sua forma mais pura. O herói relutante embarca em jornada por um mundo perigoso para salvar aqueles que ama. No processo, enfrenta criaturas mitológicas e descobre mais sobre si mesmo.

O ponto alto do filme é o próprio mundo marinho e seus habitantes. Para declarar guerra contra a superfície, primeiro o príncipe Orm precisa ser nomeado Mestre do Oceano por pelo menos quatro dos sete reinos subaquáticos. O filme permeia cada um destes reinos e seus respectivos soberanos. Alguns com caudas de sereia, outros com garras de caranguejo, são personagens com pouco tempo de tela, mas cujo design contribui para a imersão na história. O mesmo pode ser dito dos protagonistas. Mesmo com o visual baseado nos estrambólicos personagens de HQ, são apresentados de forma digna e condizente com o universo do qual fazem parte. A própria capital de Atlântida contribui com a experiência, brilhando com bioluminescência nas construções que lembram criaturas das profundezas.

Esqueça os super-heróis e embarque nessa aventura!

KAREN SOARELE

LEGÍTIMO REI

A CONTINUAÇÃO NÃO OFICIAL DE *CORAÇÃO VALENTE*

***Legítimo Rei* conta a história de Robert the Bruce, nobre escocês que... Bem, se você assistiu *Coração Valente*, sabe quem ele foi. E também sabe qual o contexto geral da história.**

Mas, se você *não* assistiu, aqui vai uma explicação — com *spoilers* de *Coração Valente* de brinde. Estamos no Século XIII, e a Escócia está sob o domínio da Inglaterra. Cansados das injustiças (e dos impostos), os escoceses se erguem sob o bravo William Wallace. Tudo ia bem, até que Wallace é capturado e morto. Seria o fim da rebelião (e é o fim de *Coração Valente*), mas eis que um nobre escocês assume a bronca e continua a guerra por liberdade.

Este nobre é Robert the Bruce, aqui interpretado por **Chris Pine** (que também faz o Capitão Kirk e Steve Trevor, vulgo "o namorado da Mulher-Maravilha"). Em *Coração Valente*, Robert é um coadjuvante importante, mas aqui é o protagonista.

Legítimo Rei começa praticamente onde *Coração Valente* termina, por isso, parece uma continuação do filme de 1995. O próprio Wallace não aparece (vemos só uma perna esquartejada dele...), o que é uma decisão sábia, pois seria difícil competir com a figura icônica de **Mel Gibson**.

No início do filme, Robert está em "paz" com os ingleses — no fundo deseja lutar, mas seu pai, mais político, o força a se submeter ao reino mais poderoso. Mas logo Wallace é morto, o povo escocês fica furioso e Robert percebe que não há como sustentar a paz. O filme então acompanha a formação da rebelião e as batalhas contra os ingleses.

Legítimo Rei é um pouco mais lento que *Coração Valente*. A trama não é tão "redondinha" — até por ser historicamente mais preciso. Mas isso não significa que o fime não tenha ação!

De fato, as batalhas são o ponto alto do filme, com uma direção de fotografia incrível. Duas batalhas chamam atenção: a emboscada noturna e a luta na margem do rio. Ambas são lindas! Outro destaque é a cavalaria inglesa — a carga deles é assustadora, e faz com que você *não* queira estar na pele dos escoceses.

No geral, é um filme sólido, bem dirigido, indicado para qualquer um que goste de épicos históricos, seja fã de *Coração Valente* ou simplesmente queira ver lutas de espadas (e machados, lanças, arcos...). Não espere um discurso tão bom quanto o de William Wallace, mas pelo outro lado, o figurino (e as armaduras) são espetaculares.

Ah, sim, não podemos deixar de falar de Douglas Negro. Uma máquina de matança com um histórico simples e conveniente ("as terras de minha família foram roubadas; quero vingança"), ele é o típico personagem apelão de RPG. É difícil não se empolgar com seu grito de guerra, mas o mais interessante é que se trata de um personagem histórico, que realmente existiu.

Ou seja, da próxima vez que o mestre reclamar que seu personagem é muito raso e só quer saber de lutar, diga que ele é baseado numa figura real e, portanto, é coerente!

GUILHERME DEI SVALDI

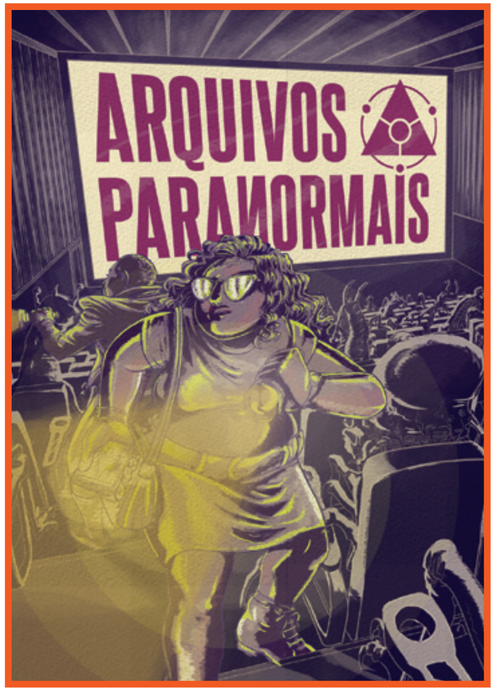
RESENHAS

ARQUIVOS PARANORMAIS

INVESTIGANDO NO TOM CERTO

Depois de tantos anos de publicação de RPG, temos alguns gêneros fortemente estabelecidos dentro do hobby. Com esses gêneros surgem certas expectativas. As mesmas estruturas e soluções costumam ser usadas, com diferenças que podem ser grandes ou pequenas.

Transitando entre dois temas populares no RPG, investigação e fantasia urbana, *Arquivos Paranormais,* nova obra de **Jorge Valpaços,** consegue se manter fiel às origens ao mesmo tempo que incentiva abordagens distintas e brinca com as expectativas do jogador.



De Arquivo X a Yu Yu Hakusho

Em *Arquivos Paranormais*, os personagens são Investigadores membros da Agência, uma organização responsável por desvendar fenômenos paranormais. Um dos primeiros grandes acertos de Arquivos reside na escolha do nome. Em vez de apelar para o superutilizado "sobrenatural", Valpaços opta por "paranormal". Isso evidencia que nao se trata somente dos batidos fantasmas, grandes antigos e vampiros, tão comuns na fantasia urbana. O uso de paranormal engloba fenômenos como alienígenas e médiuns naturalmente.

A Agência

A abrangência de *Arquivos* não se limita à paranormalidade. Durante a construção da Agência, os jogadores e o Diretor (como o jogo chama a função de mestre/narrador) decidem a Alçada, o Tom e o Escopo da Agência. Você pode, por exemplo, ter uma Agência Elementar de Escopo 2 e Tom Conspiratório e Místico; similar ao FBI em Arquivo X. Ou você pode ter uma Agência Paranormal de Escopo 1 e Tom Heróico e Protetor; como os detetives sobrenaturais de Yu Yu Hakusho. Essas escolhas determinam quais tipos de Benefícios os jogadores comumente terão (entre vantagens, equipamento e poderes), além de sua quantidade. Mais importante que isso, a escolha do Tom é um lembrete permanente ao Diretor sobre o tipo de história que seu grupo deseja.

Mais do que apenas um elemento de plano de fundo, a Agência é quase um personagem coletivo em Arquivos. Ela tem suas Minúcias, elementos escolhidos em conjunto durante essa etapa que podem ser usados pelos Investigadores no decorrer das sessões. Por exemplo, se a Agência tem a minúcia *"Autoridade reconhecida pela força policial"*, em uma situação de encontro com a polícia basta os jogadores mostrarem seus distintivos para obterem ajuda ou, pelo menos, serem deixados em paz.

L'Aventure

Arquivos Paranormais reutiliza o sistema L'Aventure, o mesmo usado em *Déloyal*, outro título de Valpaços. A mecânica básica é simples, com Tarefas e Consultas. Tarefas são as ações tomadas por um Investigador ligadas ao processo de resolução do Caso. Muitas vezes não há necessidade de jogar dados para obter sucesso em uma tarefa, basta verificar as Minúcias do personagem e da Agência. Quando uma tarefa intensa e incerta pode ter consequências relevantes aos Investigadores ou ao Caso, ocorre uma Consulta.

O tipo mais comum é a Consulta às Perícias, a clássica resolução de conflito vista em tantos outros RPGs. O jogador joga o(s) dado(s) relacionado(s) à perícia consultada. Um resultado de 1-3 indica uma falha, 4-6 permite o sucesso em troca de uma Complicação, 7-10 é um sucesso completo e mais de 10 é um crítico, concedendo outros benefícios além do sucesso. O mais interessante é que as falhas não precisam ocorrer imediatamente, podendo ser guardadas pelo Diretor para um momento oportuno, inclusive afetando outro Investigador. Dessa forma, a Consulta se assemelha a uma consulta paranormal, imprimindo maior textura ao jogo.

Os Investigadores

Personagens são criados dividindo 1d4, 3d6, 3d8, 1d10 e 1d12 entre as perícias Buscar, Combater, Interagir, Intuir, Manipular, Mover, Ocultar, Operar e Perceber. Além disso, o jogador determina 5 Minúcias e escolhe uma quantidade de Benefícios definida pela Agência.

Sim, isso mesmo, já acabou. É uma criação de personagem ainda mais ágil que a de *Déloyal*; um ponto fortíssimo de Arquivos.

Outro elemento muito interessante de Arquivos é o Protagonismo, um contador usado para determinar quantas vezes o personagem foi o centro das atenções. Quando chega ao limite, o personagem sai de foco. Isso é usado tanto para absorver o custo dos sucessos obtidos com jogadas fracas quanto para uma espécie de contagem dramática de pontos de vida. O resultado permite emprestar a urgência e adrenalina do combate a outros aspectos normalmente considerados mais brandos (ou mesmo monótonos) da investigação.

Didática e dinamismo

Principalmente para jogadores veteranos, pode parecer que Arquivo se preocupa demais em dar nomes aos elementos mecânicos que o compõem. Embora possa parecer desnecessário para quem já está habituado aos processos padrões de jogar RPG, essa nomenclatura torna tudo muito didático e facilita referências internas. Para ajudar nesse didatismo, a resolução das Consultas é explicado de forma prática e ágil com a ajuda de um fluxograma.

Arquivos está repleto de exemplos minuciosos sobre o uso de suas mecânicas e do andamento do jogo, além de pequenos contos para facilitar a imersão na ambientação. Nesse sentido, cabe uma crítica. Diante de vários cenários de criação de novos elementos, não constam exemplos desses próprios elementos prontos. Isso poderia servir de referência, tornando o jogo ainda mais didático e dinâmico. Outro possível problema é a linguagem reconhecidamente prolixa de Valpaços e seu uso frequente de palavras incomuns da língua portuguesa.

Diretor, não Mestre

O papel equivalente ao do mestre de jogo é desempenhado pelo Diretor em *Arquivos Sobrenaturais*. A escolha enfatiza uma questão abordada ao longo do livro — a visão do Diretor como apenas mais um jogador. Não colocá-lo em um pedestal é louvável: a partir do momento que o jogo trata o Diretor como jogador, a chance do ego subir à cabeça e estragar o jogo é pequena. Sem tornar a figura do Diretor inatingível, mais jogadores devem se interessar em assumi-la.

Começar a jogar como Diretor em Arquivos Paranormais é mais fácil do que começar a mestrar em muitos outros jogos, graças às instruções claras e à quantidade de dicas.

Não é possível investigar nada sem um bom mistério. *Arquivos Paranormais* coloca O Caso a ser abordados pelos Investigadores em evidência. Os métodos para criação e condução de Casos tambe são bem explicados.

Como acontece em Déloyal, ao final da sessão os jogadores lançam um Dado de Solução para descobrir o quão bem suas ações resolveram o caso.

O livro

Arquivos Paranormais tem 216 páginas em formato 16 x 23 cm, impresso em papel lux cream ("amarelinho", em preto e branco. A capa é colorida, em cartão supremo 250g, com orelhas e verniz localizado. As belas ilustrações internas, de **Lucas Marques** e **Bruno Prosaiko**, se concentram mais no Tom Prosaico e Anedótico, deixando os demais Tons pouco representados.

As fichas de Investigador, da Agência e do Caso são todas muito bonitas. Infelizmente, dependendo de como as cópias forem feitas, toda a beleza parece fadada a sumir por conta do excesso de preto borrando. Não há como imprimir esses materiais, já que *Arquivos Paranormais* não conta com arquivos digitais, estando disponível apenas em formato impresso.

Se você quer um jogo de investigação e/ou fantasia urbana calibrado pelas sensibilidades contemporâneas de game design, é uma excelente pedida.

O livro está disponível na ***loja da Avec***.

THIAGO ROSA

DICAS DE MESTRE

COLCHA DE RETALHOS

Este desabafo, de uma amiga no Facebook e fã de *Tormenta*, chegou a meu conhecimento semana passada. “Tudo que é relevante acaba incomodando alguém”, comentei. Não procurei saber quem teria sido o autor da crítica — já faz algum tempo, adotei a política de que tempo e energia são melhor gastos com o público, não com os detratores. Cada parágrafo respondendo a um *hater* é menos um parágrafo prestigiando um fã, ou produzindo algo mais para satisfazer esses mesmos fãs.

Esse fato (somado a um vergonhoso atraso em entregar esta coluna mensal) me levou a revisitar este texto antigo, da época em que eu ainda me importava em rebater críticas, publicado originalmente na revista *DragonSlayer #5*.

Tormenta vai completar vinte anos em 2019. Seu primeiro livro básico foi um brinde comemorativo da revista D*ragão Brasil* 50, em maio de 1999, durante o Encontro Internacional de RPG. 550 cópias da revista foram vendidas no estande da editora durante aquele fim-de-semana — sendo possivelmente, corrijam-me se estou errado, o produto individual mais vendido até hoje em um evento de RPG no Brasil.

Como muitos sabem, aquele primeiro livrinho nasceu de uma reunião entre seus inventores: **J.M. Trevisan**, **Rogerio Saladino** e eu. Muitos de vocês já conhecem os detalhes. Uma reunião em meu apartamento, uma gata branca sem nome pisando nas revistas (tem gente acreditando que essa gata vive até hoje...), Coca-cola com pão de torresmo... e as bases fundamentais de Arton.

Tormenta cresceu, foi bem-sucedido, e ainda permanece como o maior e mais querido cenário de RPG feito por brasileiros. Como tudo que faz sucesso, foi amado e também odiado. Seus detratores, sem nada muito mais concreto para dizer, gostam de bradar que o cenário é uma “colcha de retalhos”.

Apesar de pejorativo, é verdade.

Uma vez que *Tormenta* seria o “cenário oficial” da *Dragão Brasil*, decidimos pesquisar em materiais já publicados na revista aqueles que poderiam fazer parte do novo mundo. Personalidades como Mestre Arsenal, Lorde Enxame, Raven Blackmoon, Odara, Katabrok e outros ganharam uma casa. Lugares como Triunphus, Malpetrim, Sambúrdia e Vectora agora estavam no mapa. Khalmyr, Nimb, Thyatis e outros agora faziam parte de um panteão.

A grande vantagem dessa decisão foi que, mesmo recém-nascido, Arton já tinha um passado, já tinha materiais de referência. Tinha seus próprios personagens e aventuras. Havia boas ilustrações que podíamos reutilizar (nosso orçamento era apertado; não havia como pagar por imagens para livros inteiros). Claro, isso levou a uma diversidade extrema de estilos — do mangá de **Erica Awano** ao comics de **Joe Prado**.

Era uma colcha de retalhos também por outra razão. Seus três inventores amavam *Dungeons & Dragons*, mas tinham visões diferentes do jogo. O Saladino sempre gostou do jogo em si, suas regras, seus cenários, seus personagens e monstros clássicos. Ele adora os materiais mais antigos de *Ravenloft*. Já o Trevisan, sempre preferiu ficar o mais longe possível de regras — ele gosta das histórias, gosta de ler romances importados. Seu mundo favorito é *DragonLance*. E eu gosto de anime e mangá. Meu mundo preferido de *D&D*, vou dizer logo mais.

Não é de estranhar que materiais feitos por essas pessoas sejam diferentes, nem sempre combinando. De um lado, intriga palaciana na Ordem de Khalmyr. De outro, aventureiros procurados por um bardo acidentalmente transformado em beholder. E em alguma parte, um clérigo da guerra em uma armadura mecha tenta consertar seu robô gigante. Sim, é uma colcha de retalhos. Mas uma colcha de retalhos que *funciona*.

Por que funciona? Talvez porque sejamos brasileiros.

Jeitinho

Assim como um comic americano e um mangá japonês podem ser reconhecidos como tais com apenas um olhar, autores, leitores e críticos sonham com o “estilo nacional” — uma estética original, que todos possam reconhecer prontamente como algo brasileiro. Estas pessoas não ficam satisfeitas em usar fontes de inspiração importada. Acreditam que isso significa falta de orgulho, sinal de submissão.

Essas pessoas podem até ter certa razão. Não querem contar histórias de supers musculosos em roupas colantes. Não querem saber de olhos grandes e cabelos cromáticos. E não querem nada com um Sistema D20 inventado por estrangeiros. Querem algo único, algo próprio. Algo que possa ser chamado de brasileiro, e nada mais.

Esse “algo”, pelo menos em certos campos do entretenimento — animação, quadrinhos, RPG... — ainda não foi inventado. Ou será que foi?

Trevas, uma antiga linha de RPG, foi muitas vezes criticada por apropriar-se de ideias alheias. Dizem que seu Sistema Daemon apenas reúne pedaços de outros jogos antigos, como *Ars Magica* e *Call of Cthulhu*, costurados em uma nova roupagem. Mesmo assim, este durante algum tempo entre os mais populares RPGs brasileiros.

3D&T, outro título muito querido no Brasil, também usou partes de outros jogos. Tinha atributos medidos em "bolinhas" como *Vampiro*. Tinha Vantagens e Desvantagens como *Gurps*. Kits de personagem como o antigo *AD&D*. Magias baseadas em focus elementais, como o próprio *Trevas*. Mesmo assim resultou em algo totalmente novo, nem um pouco parecido com nenhum de seus predecessores.

Estes dois exemplos demonstram que *existe*, sim, um estilo brasileiro. Esse estilo é justamente a *mistura*.

A própria cultura brasileira também é uma colcha de retalhos. Não somos um povo antigo, quase tudo o que somos veio de fora. Somos europeus-indígenas-africanos. Formamos nossa cultura absorvendo e adaptando elementos de outras. Não inventamos o futebol. Não inventamos o Carnaval. Nós os pegamos de outros, e os fizemos deles o que são hoje.

Não inventamos o RPG. Não inventamos a fantasia medieval. Nós as pegamos e fizemos *Tormenta*. Um mundo misturado, assim como nós.

Variedade

Como povo, somos amistosos, relativamente tolerantes e livres de preconceitos. Somos formados por representantes de muitas raças, por isso aceitamos diferenças com mais facilidade (em grande parte das vezes). Praticamos religiões diversas, e somos complacentes com as crenças de outros. Ouvimos música internacional mesmo sem conhecer o idioma. Apenas os mais inflexíveis entre nós torcem o nariz para o que é estrangeiro ou diferente. Para o que é novo.

Dizem que o Brasil não tem tradição, não tem identidade. Isso é errado. Diversidade, variedade, mistura de raças, costumes, crenças... *esta* é a nossa tradição. Nossa identidade.

Por que outro motivo, afinal, gostamos tanto de histórias sobre humanos, anões, elfos, halflings e trocentas outras raças vivendo aventuras?! Por que gostamos tanto de panteões variados, de religiões politeístas, mesmo quando não as praticamos?

Por que o antigo *Primeira Aventura* foi tão criticado justamente por *não* oferecer raças variantes?

Jogos de RPG ficam muito melhores quando têm mais variedade, mais liberdade. Isso é algo que seu país de origem está descobrindo. A terceira edição de *Dungeons & Dragons* trouxe esse espírito. Antes, apenas humanos podiam ser paladinos. Antes, apenas ladrões podiam bater carteiras e desarmar armadilhas. Antes, druidas precisavam ser de tendência neutra. Em *D&D 3E*, todas essas coisas e muitas outras seriam permitidas. Mais raças, mais classes, e todas podem ser combinadas. Anão feiticeiro? Elfo bárbaro? Meio-orc paladino? Valia tudo.

Como se não bastasse, um dos últimos cenários oficiais para *D&D 3E* (retornando agora para a atual 5E) era uma verdadeira salada mista. Tinha supercorporações, supermetrópoles, *pulp action*, navios voadores, ferrovias mágicas, psiquismo, elfos necromantes, e raças de quase-golens, quase-licantropos e quase-doppelgangers. Tinha a grandiosidade, riqueza e energia de um *Final Fantasy*.

Chama-se *Eberron*. Meu mundo preferido de *D&D*.

Porque colchas de retalhos funcionam.

PALADINO

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

já disponível em www.jamboeditora.com.br

ENTRE NO ARANHA VERSO

Desperte a aranha em você com seis fichas para *3D&T* e *Mutantes & Malfeitores*

Por Álvaro "Kender-Aranha" Freitas

ALERTA DO SENTIDO DE ARANHA!
Esta matéria contém spoilers do filme *Homem-Aranha: No Aranhaverso*.

Da esquerda para a direita: Porco-Aranha, Homem-Aranha Noir, Peter B. Parker, Miles Morales, Gwen Stacy e Peni Parker (com seu robô SP//dr)

O ano passado trouxe diversos filmes de super-herói excelentes. Além de pérolas como *Pantera Negra* e *Aquaman*, tivemos a primeira animação para os cinemas estrelando o Homem-Aranha. Mas, depois de três franquias no cinema, seria difícil inovar com o Teioso, certo? Errado! *Homem-Aranha no Aranhaverso* traz uma história original, que não tem apenas um Homem-Aranha diferente de Peter Parker no papel principal... Tem seis variantes de Homem-Aranha!

Cada um dos Homens (e Mulheres) Aranha presentes no filme traz uma grande riqueza de detalhes, personalidade e humor — alguns mais que outros, claro. O filme se foca mais na jornada de três deles: **Miles Morales**, que tem sua "história de origem" nos fatos do próprio filme; **Peter B. Parker**, um Aranha mais velho e "fracassado", como seu mentor relutante; e **Gwen Stacy** (também conhecida pelos fãs como Spider-Gwen), mais próxima em idade a Miles, como uma heroína já estabelecida. Os outros três Aranhas variantes são mais estranhos — ou propensos a interações mais humorísticas — principalmente o **Homem-Aranha Noir**, que ao não ser levado a sério se tornou um alívio cômico tão bom quanto o cartunesco **Porco-Aranha**. Fechando a tabela, **Peni Parker** e seu robô SP//dr trazem um toque de fofura e anime. Parece coisa demais, né? Mas funciona. O filme se tornou sucesso de público e crítica, sendo até mesmo indicado ao Oscar, uma raridade para filmes de super-heróis.

Como parte da premissa envolve justamente múltiplas dimensões — e as infinitas variações de Aranhas presentes em cada uma delas, optamos por apresentar as fichas desse artigo mais próximas ao que foi mostrado no filme, com ocasionais elementos das versões "originais" (dos quadrinhos) de cada Aranha. Os sistemas escolhidos nem poderiam ser outros: *Mutantes & Malfeitores 3ª Edição* e *3D&T Alpha*, cada um a seu modo, emulam a história com perfeição.

Homem-Aranha (Miles Morales)

Um adolescente comum, interessado em grafitti e cultura hip-hop. Bastante inteligente, foi o primeiro colocado em uma prova que o colocou na Brooklyn Visions, colégio particular de prestígio. No começo, seus maiores problemas são angústias adolescentes, como garotas e não se sentir parte da escola. Porém, quando é mordido por uma aranha geneticamente modificada, ele ganha super-poderes e acaba envolvido com a perigosa missão de salvar não apenas sua cidade, mas múltiplas dimensões.

Além dos poderes usuais de um Homem-Aranha, como força, agilidade, um sentido precognitivo (o "sentido de aranha") e a capacidade de grudar em superfícies, Miles também tem dois poderes únicos: ele pode ficar invisível ao olho nu, e emitir um forte pulso elétrico ao toque (seu "veneno de aranha"). Ele eventualmente obtém seus próprios dispositivos lançadores de teia.

"Meu nome é Miles Morales. Eu fui mordido por uma aranha radioativa. E por dois dias, eu fui o único e verdadeiro Homem-Aranha."

3D&T Alpha — 15N

F3 (esmagamento), H3, R2, A0, PdF0, 10 PVs, 10 PMs.

Kit: aventureiro nato (sorte dos heróis).

Vantagens: Energia Extra I, Equipamento (lança-teias), Genialidade, Invisibilidade, Movimento Especial (balançar-se, constância, escalar, queda lenta), Paralisia, Salto, Sentidos Especiais (senso de perigo).

Desvantagens: Ponto Fraco (inexperiência), Segredo (identidade secreta).

Perícias: desenho.

M&M 3ª Edição — NP 10

For 6, Vig 8, Agi 10, Des 2, Lut 5, Int 4, Pro 2, Pre 0

Poderes: Ferroada (Aflição 10, Fortitude, tonto, atordoado, incapacitado; *10pp*), Invisibilidade (Camuflagem 2, visão normal, Preciso; *5pp*), Lançador de Teias (*22pp*), Movimento 7 (Escalar Paredes 2, Estabilidade 3, Queda Segura; *14pp*), Salto 4 (30m; *4pp*), Sentidos 1 (Sentido de Perigo, mental; *1pp*), Velocidade 2 (15 km/h; *2pp*), Velocidade 2 (60km/h, Concentração; *1pp*).

Vantagens: Ação em Movimento, Atraente, Esforço Extraordinário, Esforço Supremo (Acrobacia), Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Sorte de Principiante.

Perícias: Acrobacia 10 (+20), Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 3 (+8), Combate à Distância: Lançador de Teias 4 (+6), Percepção 6 (+8), Persuasão 1 (+1), Tecnologia 6 (+10)

Ataque: Iniciativa +10, Desarmado +8 (Curto, Dano 6), Prender com Teias +6 (Armadilha 10 Dividido), Teia nos Olhos +6 (Pasmar Visual 8)

Defesa: Esquiva 10, Resistência 8, Aparar 8, Fortitude 8, Vontade 4.

Habilidades 74 + Poderes 59 + Vantagens 8 + Perícias 15 + Defesa 5 = 161pp.

Homem-Aranha (Peter B. Parker)

Peter Benjamin Parker é bastante similar ao Homem-Aranha que conhecemos nos quadrinhos e cinema, mas com o peso dos anos, de más escolhas e do azar que é uma das características mais conhecidas do personagem. Mais velho, é muito mais experiente, mas também desgastado e cínico em relação às suas aventuras. Seus maiores desgostos foram a perda da Tia May e o fim de seu casamento com Mary Jane.

Embora seja corajoso e heroico, ele também não se sente mais relevante e tem dificuldade ao lidar com a ideia de ensinar um novo Homem-Aranha (no caso, Miles) a dominar seus poderes e ser um herói. Embora não assuma oficialmente, o filme leva a crer que este é o "verdadeiro" Homem-Aranha — ou seja, aquele da cronologia dos quadrinhos. Seus poderes, inclusive, são iguais aos do Homem-Aranha "clássico", incluindo dispositivos lançadores de teia.

3D&T Alpha — 15N

F4 (esmagamento), H3, R5, A0, PdF0, 25 PVs, 25 PMs.

Kit: oráculo (memória otimizada), traceur (ataque acrobático).

Vantagens: Ataque Múltiplo, Equipamento (lança-teias), Falação Chateadora, Genialidade, Memória Expandida (Ciência, Máquinas), Movimento Especial (balançar-se, constância, escalar), Salto, Sentidos Especiais (senso de perigo).

Desvantagens: Assombrado, Azarado, Código dos Heróis, Ponto Fraco (fora de forma), Segredo (identidade secreta).

Perícias: acrobacia, fotografia.

Miles: Com grandes poderes vêm grandes...

Peter B.: Não se atreva a terminar essa frase. Não. Tô cheio de ouvir ela.

M&M 3ª Edição — NP 10

For 8, Vig 8, Agi 8, Des 4, Lut 8, Int 4, Pro 4, Pre 0

Poderes: Lançador de Teias (*22pp*), Movimento 7 (Escalar Paredes 2, Estabilidade 3, Queda Segura; *14pp*), Salto 4 (30m; *4pp*), Sentidos 1 (Sentido de Perigo, mental; *1pp*), Velocidade 2 (15 km/h; *2pp*), Velocidade 2 (60km/h, Concentração; *1pp*)

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Acurado, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Esforço Extraordinário, Esforço Supremo (Acrobacia), Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Faz-Tudo, Ferramentas Improvisadas, Finta Ágil, Inventor, Zombar.

Perícias: Acrobacia 10 (+18), Combate à Distância: Lançador de Teias 6 (+10), Percepção 6 (+10), Prestidigitação 2 (+6), Tecnologia 6 (+10).

Ataque: Iniciativa +8, Desarmado +8 (Curto, Dano 8), Prender com Teias +8 (Armadilha 10 Dividido), Teia nos Olhos +8 (Pasmar Visual 8)

Defesa: Esquiva 8, Resistência 8, Aparar 8, Fortitude 8, Vontade 4.

Habilidades 88 + Poderes 44 + Vantagens 14 + Perícias 15 = 161pp

Lança-Teias

Todos os Aranhas que empregam dispositivos lança-teias usam as estatísticas a seguir:

3D&T Alpha

Características: PdF 5 (esmagamento), Distração, Lentidão, Obstruir Movimento, Paralisia, Telecinesia; Usos Ampliados.

Custo: 12 pontos de equipamento.

Usos: 30 usos.

M&M 3ª Edição

Lançador de Teias (Removível; *–6pp*) • *22pp*

Balançando por Aí (Movimento 2 [Balançar-se, Queda Segura, Afeta Outros]) • *4pp*

Teias (Armadilha 8, Acurado, Amarrar, Dividido) • *24pp*

EA: Cordas e Redes (Criar 10; Amarrar, Inato, Permanente) • *1pp* (*22pp*)

EA: Teia nos Olhos (Pasmar Visual 8; Resistido por Esquiva, Impreciso 1) • *1pp* (*15pp*)

Mulher-Aranha (Gwen Stacy)

Filha de policial, a sensível e artística Gwendolyn Stacy era uma adolescente introvertida que passava seu tempo tocando bateria e curtindo com seu melhor amigo e vizinho, o também tímido Peter Parker. Após ser mordida por uma aranha geneticamente modificada, ganhou super-poderes e passou a combater o crime — mas só passou a fazer isso a sério após enfrentar seu melhor amigo, que tentou adquirir poderes como ela e transformou-se no terrível Lagarto.

Seu uniforme é um dos mais estilosos entre os Aranhas, e nessa versão inclui sapatilhas de balé — de fato, em combate, seu estilo é um dos mais graciosos. Sendo apenas um pouco mais velha que Miles, é a Aranha mais próxima dele em termos de personalidade. No entanto, já viveu muitas aventuras, sendo compenetrada e experiente quando o assunto é enfrentar vilões e salvar vidas. Tem os poderes tradicionais dos Aranhas, incluindo dispositivos lançadores de teias.

M&M 3ª Edição — NP 10

For 6, Vig 8, Agi 12, Des 2, Lut 6, Int 4, Pro 4, Pre 0

Poderes: Lançador de Teias (*22pp*), Movimento *7* (Escalar Paredes 2, Estabilidade 3, Queda Segura; *14pp*), Salto 4 (30m; *4pp*), Sentidos 1 (Sentido de Perigo, mental; *1pp*), Velocidade 2 (15 km/h; *2pp*), Velocidade 2 (60km/h, Concentração; *1pp*)

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Acurado, Ataque Poderoso, Atraente, Esforço Extraordinário, Esforço Supremo (Acrobacia), Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Finta Ágil, Iniciativa Aprimorada, Sorte de Principiante.

Perícias: Acrobacia 8 (+20), Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 4 (+10), Combate à Distância: Lançador de Teias 6 (+8), Enganação 5 (+5), Percepção 6 (+10), Persuasão 5 (+5).

Ataque: Iniciativa +16, Desarmado +10 (Curto, Dano 6), Prender com Teias +8 (Armadilha 10 Dividido), Teia nos Olhos +8 (Pasmar Visual 8)

Defesa: Esquiva 12, Resistência 8, Aparar 8, Fortitude 8, Vontade 4.

Habilidades 84 + Poderes 44 + Vantagens 12 + Perícias 17 + Defesa 2 = 159pp.

3D&T Alpha — 15N

F3 (esmagamento), H4, R3, A0, PdF0, 15 PVs, 15 PMs.

Kit: jovem prodígio (sacada jovial), traceur (ataque acrobático, liberdade de movimento).

Vantagens: Equipamento (lança-teias), Movimento Especial (balançar-se, constância, escalar, queda lenta), Salto, Sentidos Especiais (senso de perigo).

Desvantagens: Código dos Heróis, Segredo (identidade secreta).

Perícias: Artes; acrobacia.

Homem-Aranha Noir (Peter Parker)

Em um universo alternativo dos anos 1930, Peter Parker ganha seus poderes após ser mordido por uma aranha misteriosa. Nesse mundo *pulp*, tudo aparece em preto e branco (o que leva a piadas com esse fato entre os Aranhas), e tudo parece ser mais dramático. Após a morte de seu amigo Ben Urich, o Homem-Aranha Noir adota um uniforme adaptado de um piloto da Grande Guerra e se torna um vigilante contra o crime.

Sério, compenetrado e histriônico, o Homem-Aranha Noir tem os poderes usuais de um Aranha, mas também não se furta a usar as sombras para se esconder, ou armas de fogo para se proteger. Seus lançadores de teia são parte de seus poderes, disparando as teias a partir de seu pulso (como pelo menos uma das versões do Aranha nos cinemas...)

3D&T Alpha 15N

F3 (esmagamento), H4, R2, A1, PdF1 (perfuração), 10 PVs, 10 PMs.

Kit: jornalista investigativo (seguindo a pista).

Vantagens: Distração, Lentidão, Movimento Especial (balançar-se, constância, escalar, queda lenta), Paralisia, Salto, Sentidos Especiais (senso de perigo, visão na penumbra), Telecinesia.

Desvantagens: Código dos Cavalheiros e dos Heróis, Insano (complexo de culpa), Munição Limitada, Ponto Fraco (não entende cores), Segredo (identidade secreta).

Perícias: Investigação.

M&M 3ª Edição NP 10

For 6, Vig 6, Agi 6, Des 6, Lut 6, Int 4, Pro 6, Pre –2

Poderes: Teias (como o poder do Lançador de Teias; *24pp*), Movimento 9 (Balançar-se [Afeta Outros], Escalar Paredes 2, Estabilidade 3, Queda Segura [Afeta Outros]; *16pp*), Salto 4 (30m; *4pp*), Sentidos 1 (Sentido de Perigo, mental; *1pp*), Velocidade (8 km/h; *1pp*)

Vantagens: Ação em Movimento, Ambiente Favorito (penumbra), Ataque à Distância 4, Ataque Dominó, Ataque Preciso (à distância, camuflagem), Assustar, Destemido, Equipamento, Esconder-se à Plena Vista, Esforço Extraordinário, Esquiva Fabulosa, Evasão 2.

Perícias: Acrobacia 4 (+10), Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 4 (+10), Furtividade 10 (+16), Intimidação 12 (+10), Investigação 10 (+14), Percepção 4 (+10), Prestidigitação 8 (+14).

Ataque: Iniciativa +6, Desarmado +10 (Curto, Dano 6), Prender com Teias +10 (Armadilha 10 Dividido), Teia nos Olhos +10 (Pasmar Visual 8), Pistola de Apoio +10 (Dano 2 à Distância)

Defesa: Esquiva 6, Resistência 6, Aparar 6, Fortitude 6, Vontade 6.

Equipamento: pistola de apoio, máscara de gás.

Habilidades 76 + Poderes 46 + Vantagens 16 + Perícias 26 = 164pp.

“Onde eu vou, o vento sopra...
e traz o cheiro de chuva.”

Peni Parker & SP//dr

Em um universo situado centenas de anos no futuro, Peni Parker é uma garotinha com intensas habilidades técnicas e de programação, ligada psiquicamente a uma aranha radioativa que serve como piloto de um robô/mecha de combate chamado SP//dr. O robô foi construído pelo pai de Peni, já falecido, sendo sua última ligação com ele.

A própria Peni não parece ter poderes, embora tenha a agilidade e carisma de um personagem de anime, e trabalhe com tecnologia com facilidade impressionante. O mecha SP//dr é surpreendentemente ágil para seu tamanho, capaz de exercer enorme força e usar seus múltiplos membros de formas adaptativas para cada situação.

3D&T Alpha 12N

F0, H3, R1, A0, PdF0, 3 PVs, 10 PMs.

Kit: heroína do futuro (conhecimento futuro), jovem prodígio (encantar), oráculo (conhecimento tecnológico, memória otimizada).

Vantagens: Aparência Inofensiva, Genialidade, Ligação Natural (*Manual do Defensor*), Memória Expandida (Ciência, Máquinas), Parceiro (SP//dr; Herói).

Desvantagens: Código dos Heróis, Frágil.

SP//dr (15N): F5, H1, R3, A2, PdF1, 15 PVs, 15 PMs; Mecha; Adaptador, Ligação Natural, Movimento Especial (constância, escalar, queda lenta), Paralisia, Parceira (Peni Parker), Sentidos Especiais (infravisão, rádio, senso de perigo); Bateria, Inculto, Modelo Especial, Monstruoso, Protegida Indefesa (Peni Parker).

"Você consegue reconectar um mainframe enquanto atiram em você?"

M&M 3ª Edição NP 10

For 12, Vig –, Agi 2, Des 2, Lut 8, Int –, Pro 0, Pre 0

Poderes: Imunidade 30 (efeitos mentais e de Fortitude, perícias de interação; *30pp*), Lançador de Teias (*22pp*), Membros Extras 4 (*4pp*), Movimento 9 (Escalar Paredes 2, Estabilidade 5, Queda Segura; *18pp*), Proteção 10 (Impenetrável; *20pp*), Salto 4 (30m; *4pp*), Sentidos 10 (Comunicação por Rádio 2, Rádio, Visão Analítica Estendida Rápida, Sentido de Direção, Sentido de Distância, Sentido de Perigo mental, Sentido de Tempo, Ultravisão, Infravisão; *18pp*), Velocidade 5 (120 km/h; *5pp*)

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Rápido, Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Iniciativa Aprimorada 2, Interpor-se.

Perícias: Acrobacia 8 (+10), Combate a Distância: Lança-Teias 6 (+8)

Ataque: Iniciativa +10, Desarmado +8 (Curto, Dano 12), Prender com Teias +8 (Armadilha 10 Dividido), Teia nos Olhos +8 (Pasmar Visual 8)

Defesa: Esquiva 2, Resistência 10, Aparar 8, Fortitude imune, Vontade 0.

Habilidades 28 + Poderes 121 + Vantagens 8 + Perícias 7 = 164pp.

A ficha acima representa apenas o robô SP//dr. Em geral, Peni Parker dá as ordens, mas qualquer perigo para ela deve ser tratado como uma complicação para o robô.

Porco-Aranha (Peter Porker)

Vindo de um universo onde animais antropomórficos de desenhos animados ocupam a posição dos humanos, Peter Porker era apenas uma aranha falante, que por acaso do destino foi mordido por uma porca radioativa (May Porker), se tornando então uma aranha que é um porco... ou um porco que é uma aranha?

Apesar de ser uma piada e um trocadilho disfarçados de personagem, o Porco-Aranha também é heroico e já enfrentou diversos vilões e se aliou aos muitos heróis de seu mundo. Além de todos os poderes de sempre, ele também pode fazer coisas que só cartuns podem, como tirar martelos enormes dos bolsos, flutuar no ar ao sentir o cheiro de comida gostosa, atravessar paredes deixando um buraco com sua silhueta e muito mais...

3D&T Alpha 15N

F4 (esmagamento), H2, R4, A0, PdF0, 20 PVs, 20 PMs.

Kit: herói (vexame; *DB #130*).

Vantagens: Criatura de Acetato (*DB #130*); Falação Chateadora, Equipamento (lança-teias), Movimento Especial (balançar-se, constância, escalar, queda lenta), Salto, Sentidos Especiais (senso de perigo).

Desvantagens: Código dos Heróis, Segredo (identidade secreta).

Perícias: fotografia.

M&M 3ª Edição NP 10

For 6, Vig 10, Agi 6, Des 4, Lut 4, Int 0, Pro 0, Pre 0

Poderes: Imortalidade 10 (*20pp*), Lançador de Teias (*22pp*), Movimento 3 (Escalar Paredes 2, Queda Segura; *5pp*), Salto 4 (30m; *4pp*), Sentidos 1 (Sentido de Perigo, mental; *1pp*), Poderes de Cartum (Variável 4; *28pp*), Velocidade 4 (60 km/h; *4pp*)

Vantagens: Ação em Movimento, Esforço Extraordinário, Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Faz-Tudo, Iniciativa Aprimorada, Sorte de Principiante.

Perícias: Acrobacia 4 (+10), Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 6 (+10), Combate à Distância: Lançador de Teias 6 (+10)

Ataque: Iniciativa +10, Desarmado +10 (Curto, Dano 6), Prender com Teias +10 (Armadilha 10 Dividido), Teia nos Olhos +10 (Pasmar Visual 8)

Defesa: Esquiva 6, Resistência 10, Aparar 4, Fortitude 10, Vontade 4.

Habilidades 60 + Poderes 84 + Vantagens 8 + Perícias 8 + Defesa 4 = 164pp.

Aventuras no Aranhaverso

Uma das partes mais legais do filme é ver os diferentes tipos de Aranha interagindo entre si. Claro que isso leva a outra ideia. Ao mestrar uma aventura no Aranhaverso, além de permitir às pessoas jogando escolherem seu personagem favorito do filme, você também pode permitir que criem suas próprias versões de Aranhas!

Siga os níveis de poder e pontuações oferecidos no texto, lembrando que pelo menos alguns elementos de seus históricos e poderes deve se aproximar daqueles do Homem-Aranha. Nomes aliterativos (nome e sobrenome com a mesma letra inicial), referências a aliados e inimigos do Cabeça de Teia, fontes inusitadas para seus poderes – sempre associados a aranhas – são alguns dos elementos comuns. Também é relevante notar que aparentemente todos os Aranhas perdem alguém importante no início de suas carreiras; todos tem um "Tio Ben" (seja ele o próprio, ou outro personagem que cumpre essa função), que lhes ensina a dura lição de que com grandes poderes vêm grandes responsabilidades.

Outro elemento que vale a pena mencionar é que todos os Aranhas "se reconhecem" como iguais, mesmo que não necessariamente tenham o mesmo tipo de sentido de aranha. Isso faz com que entendam e confiem uns nos outros muito mais facilmente. Assim, é mais fácil evitar aqueles jogadores que fazem a aventura se arrastar agindo de forma paranoica contra os outros personagens...

TOOLBOX

FORA DA CAIXA

Sair da mesmice pode ser divertido para você e seus jogadores

O divertido (e maluco) *Discworld* de Terry Pratchett

MESTRE: Que bom que todos puderam vir montar os personagens hoje. Deixa eu explicar pra vocês um pouco sobre o mundo da campanha...

JOGADOR 1: Nem precisa, já sei o que eu vou montar. Vai ser um anão clérigo!

JOGADOR 2: Perfeito, eu vou fazer um elfo mago.

JOGADOR 3: Fechou! Eu tava com a ideia de jogar de humano bárbaro. Só vai ficar faltando habilidades de ladino.

MESTRE: Hã... A campanha é de ficção científica.

JOGADOR 1: Como assim ficção científica?

MESTRE: Ficção científica. Com nave espacial, arma de raio, robô, alienígena...

JOGADOR 2: A gente então vai começar numa nave e cair num mundo medieval? Ou nossos personagens medievais vão parar numa nave?

MESTRE: Não, cara, não tem nada de medieval. É ficção científica pura. A campanha começa no meio de uma guerra entre a humanidade e uma raça invasora.

JOGADOR 3: É uma raça que vem de um mundo medieval e viaja por magia?

MESTRE: Não, pombas! Esquece fantasia medieval! Essa campanha é de ficção científica!

JOGADOR 1: Quem sabe eu faço um médico de uma raça alienígena de mineradores robustos?

Quando começamos a criar qualquer coisa com regularidade, logo aprendemos alguns truques sujos — técnicas que quase sempre dão certo e que se tornam ferramentas eficientes para ajudar no processo de criação.

Numa aventura de RPG, um encontro aleatório com um monstro nada mais é que um truque sujo que muitas vezes funciona para movimentar as coisas. Na página escrita, recursos como diálogos extensos e cortes de cena logo após uma revelação bombástica são truques sujos que ajudam a prender o leitor. Com o tempo, passamos a usar essas mesmas técnicas cada vez mais. Às vezes, nos mesmos contextos. Algo que costuma dar certo é repetido de novo e de novo... E, sem perceber, podemos cair na mesmice.

O mesmo vale para gêneros de histórias, estruturas de narrativa, sistemas de regras e quase qualquer outra coisa. Uma vez que algo funciona, é fácil se apegar demais a isso e ficar para sempre numa zona de conforto.

Coloquem luvas e óculos de proteção, leitores. Hoje vamos fazer experiências.

Aventurando-se

Vamos começar como sempre e perguntar: se algo está dando certo, por que diabos alguém em sã consciência quereria fazer qualquer mudança? No exemplo do começo, se todos os jogadores estavam entusiasmados para mais uma campanha de fantasia medieval, por que o mestre trocaria para um gênero com o qual ele não está acostumado? Por que arriscar o fracasso se o sucesso é quase garantido?

Logo de início, vamos acabar com um mito. Na maior parte das vezes quando um criador de conteúdo não sai de sua zona de conforto, o sucesso é garantido até um certo ponto. Talvez um escritor que não sai da mesma fórmula tenha muito sucesso comercial, mas nunca traga nada de novo com suas histórias e corra o risco de ser esquecido assim que o público enjoar. Um mestre que sempre se prenda ao mesmo gênero e ao mesmo sistema de regras mais cedo ou mais tarde vai acabar repetindo temas, personagens e tramas — ou pior, simplesmente regurgitando o que outras pessoas criam. É como um aventureiro que nunca sai de sua própria aldeia. Sim, lá o único risco que ele corre é um eventual ataque de goblins, mas ele também nunca vai ganahr muito XP ou ter muitas histórias épicas para contar. Vidas muito felizes podem ser totalmente vividas dentro de uma aldeia... Mas, se você é um aventureiro, está satisfeito com simples felicidade doméstica? Se é um mestre ou escritor, está satisfeito com ser "agradável e previsível"?

Há muitos benefícios em sair de sua zona de conforto. O primeiro e mais óbvio é o crescimento puro e simples — algo que muitos concordam que é intrinsecamente bom. Variar suas experiências, arriscar-se em atividades diferentes e tentar coisas novas é como sair da infância para a maturidade. Pode ser assustador, mas quem quer ficar repetindo a primeira série e tomando Toddynho para sempre?

Saindo do papo pseudo-motivacional para algo mais prático, o próximo grande benefício de um pouco de experimentalismo é expandir seus horizontes de referências. Criar em um só gênero, ou dentro de um só formato, tende a limitar

o que você produz. Por exemplo, se você sempre escreve histórias com grande carga de sofrimento em que dúzias de personagens morrem, provavelmente vai limitar suas influências a **George RR Martin**, **Bernard Cornwell** e outros escritores da moda. Talvez não se deixe influenciar por todo um mundo de histórias com grande apelo emocional e engajamento com o público, só porque elas têm finais felizes ou poupam os personagens de experiências muito cruéis. Claro, *Game of Thrones* é muito legal e nossa conexão com os personagens é muito intensa, em parte por causa do quanto eles sofrem. Mas você já experimentou escrever algo no estilo de **Terry Pratchett** (autor de *Discworld*)? Nos livros de Pratchett, temos conexões emocionais com os personagens porque eles são engraçados, sinceros, inusitados e principalmente humanos. Você pode ser muito bom em retratar a dor e o sofrimento, mas se trocar de gênero e escrever algo em que o conflito venha mais de ideias do que de violência, pode mais tarde voltar para sua zona de conforto com todo um arsenal de ferramentas a mais.

Nenhum gênero ou formato de histórias é intrinsecamente superior a outro (talvez com exceção de histórias usadas para espalhar ideologias de ódio...). Os tipos de obras que hoje são considerados o padrão antigamente foram um grande desvio da zona de conforto do autor e/ou do público. Muita gente não apostava no sucesso de *Game of Thrones* porque "todo mundo sabia" que fantasia medieval precisava ser simples e acessível ao público infanto-juvenil. Um drama medieval era quase impensável; apenas histórias de aventura podiam ser contadas nesse contexto. Mas hoje em dia qualquer autor de fantasia medieval que se recuse a escrever uma boa carga de drama precisa de um outro elemento forte para substituir isso.

Vamos continuar no exemplo de *Game of Thrones*, porque os livros e a série cumpriram outra grande função ao chacoalhar o gênero fantasia medieval: expandi-lo para outros tipos de público. É claro que desde os filmes de *O Senhor dos Anéis* a fantasia medieval estava em evidência para o grande público. Mas em geral pessoas que não se interessavam por aventura e batalhas épicas não consumiam fantasia. GRRM atraiu uma audiência que gosta simplesmente de dramas pessoais e histórias de intriga. Para muita gente, as batalhas campais e os dragões queimando cidades podem ser chatos, mas a jornada de ascensão e queda de Cersei Lannister é fascinante.

Mesmo assim, o que *Game of Thrones* representou para a fantasia medieval foi apenas uma variação dentro do gênero. Nós podemos ir mais além. Podemos sair completamente do gênero com o qual estamos confortáveis, para tentar criar tipos completamente diferentes de histórias.

Estranho numa Terra Estranha

Esqueça por um momento qualquer grande contribuição que você possa fazer para um gênero literário/RPGístico, ou mesmo para sua própria obra. Não estamos mais falando de enriquecer a história que você já ia contar de qualquer forma. Vamos ser egoístas e usar o que outros gêneros e formatos podem oferecer a você.

O escritor **Ken Follett** era uma referência em livros de espionagem. Era um best-seller, estava confortável e não precisava mudar nada em sua carreira para continuar sendo bem-sucedido. Mas ele costumava visitar muitas cidades na Europa para pesquisar locações para suas histórias e começou a ficar fascinado pela arquitetura das catedrais que conhecia. Como simples ambição pessoal, decidiu escrever um romance histórico sobre a construção de uma catedral. Seu editor o desencorajou — afinal, o públco de *thrillers* de espionagem teria pouco interesse por uma história sobre catedrais na Idade Média. Mesmo assim, Follett insistiu e escreveu *Os Pilares da Terra*. De início, o livro não vendeu muito e parecia condenado ao esquecimento. Contudo, anos depois, o autor recebeu um enorme (e inesperado) cheque de *royalties*. Os Pilares da Terra tinha estourado em outro país. Assim, Ken Follett deixou de ser "apenas" um dos maiores nomes da literatura de espionagem e se tornou também um dos maiores autores de ficção histórica! Saindo de sua zona de conforto, expandiu muito seu público, sem abandonar o público anterior.

Não tenha medo de fazer como Ken Follett. Ele teve que abrir mão de algumas de suas principais ferramentas para escrever Os Pilares da Terra: geopolítica contemporânea, agentes duplos, tensão elevada e coisas do gênero não têm lugar na saga da catedral. Mas ele ousou e foi extremamente bem-sucedido. Da mesma forma, você pode se considerar um autor de fantasia medieval ou um mestre de super-heróis... Mas existe todo um mundo de leitores/jogadores que nunca terá contato com suas obras se você ficar limitado a isso. Quem sabe você não pode também escrever um romance romântico com uma pegada de humor? Quem sabe você não pode mestrar uma campanha de sobrevivência no apocalipse zumbi?

Não se trata de procurar o que está na moda. Isso quase sempre resulta em fracasso — em parte porque, se você não se interessa pela moda, não vai entender o que faz "o que está na moda" dar certo. Também porque dificilmente vai conseguir produzir algo em tempo hábil para pegar o ápice dessa moda. Em vez disso, faça como Ken Follett e procure outros gêneros que sejam interessantes, mesmo que "todo mundo saiba" que eles não têm nada a ver com você.

Existe outro aspecto prático de não ficar preso a um só gênero. Ken Follett já era um escritor estabelecido, sim. Mas esta coluna se destina principalmente a escritores iniciantes. Se você está procurando uma chance de publicar, ficar obcecado com um só tipo de público vai limitar bastante suas chances. Isso não significa que uma abordagem genérica do tipo "quero escrever qualquer coisa" tenha muita chance de funcionar. Em geral, as editoras não querem alguém que não tenha nenhuma ideia concreta. Pense em alguns gêneros e formatos bem diferentes entre si, com públicos diversos, que você conheça e que sejam atraentes para você, e diversifique, mas de forma específica.

Antes de ser publicado, eu mesmo tive essa abordagem. Minha produção era quase toda num gênero de literatura que posso classificar de "drama urbano". Pessoas comuns, grandes cidades, quase nenhuma ação, zero elementos fantásticos. Contudo, eu também adorava fantasia medieval e quadrinhos. Ao mesmo tempo em que escrevia meus contos de drama urbano, eu mandava propostas de roteiros de HQ para editoras americanas e apresentava minha produção de fantasia medieval para um certo **J.M. Trevisan**, editor de uma certa revista chamada *Dragão Brasil*. Dois desses caminhos não deram em nada, o terceiro funcionou muito bem. Se eu não estivesse escrevendo fantasia, provavelmente acharia um nicho em outro gênero. É engraçado pensar que algumas das pessoas que me conheciam na época ficaram surpresas (algumas decepcionadas) por eu ter entrado na fantasia medieval. Afinal, "todo mundo sabia" que eu escrevia contos dramáticos com personagens contemporâneos...

Igual mas diferente

Em vez de mudar tudo, você também pode simplesmente mudar sua abordagem a um mesmo gênero ou tema. Na superfície, isso parece mais fácil — afinal, em vez de descartar todos os elementos que você já conhecia, você só estará trocando alguns deles. Contudo, na prática pode ser bem mais difícil.

Mudar a abordagem pode ser uma simples questão de escrever ou mestrar de uma maneira diferente. Por exemplo, se você está acostumado a escrever na terceira pessoa (como é o caso da maioria dos escritores), pode experimentar uma história em primeira pessoa. O que à primeira vista

Os Pilares da Terra: aqueles, atrás dessa galera toda

é uma mudança simples logo revela muitas complicações. Escrever na terceira pessoa nos dá a liberdade de entrar nos pensamentos de diversos personagens, mostrar vários pontos de vista e ilustrar ao leitor diferentes aspectos da história. Se o protagonista não faz a mínima ideia dos planos do vilão mas você quer criar suspense para o leitor, pode escrever um capítulo sob o ponto de vista do vilão, para deixar a ameaça clara ao público. Contudo, escrevendo na primeira pessoa você limita as percepções do leitor às do próprio protagonista. Só existe suspense quando o protagonista experimenta tensão, o leitor só fica sabendo o que o protagonista sabe. Também há elementos mais sutis. É fácil para um narrador onisciente em terceira pessoa descrever alguma ação do protagonista com um adjetivo ou advérbio. Por exemplo: "Ela atacou num golpe elegante e preciso". Mas como fazer um narrador-protagonista dizer ao leitor que seu próprio ataque foi elegante e preciso sem que ele pareça estar se gabando? Mais sutil ainda: com um narrador onisciente, aceitamos cortes e interrupções na escrita para criar suspense e mistério — por exemplo, uma cena acaba logo antes que alguém morra, então corta para outro personagem. Por que um narrador em primeira pessoa faria um corte como este? Isso pode até acontecer, mas você precisará de uma justificativa.

Mesmo assim, a mudança de narrador pode trazer grandes benefícios. Um narrador em primeira pessoa aproxima muito mais o leitor do protagonista, revela mais sobre o personagem e se presta para uma maior reflexão. Escrever em primeira pessoa permite ao escritor "conversar" com o leitor, adotar um tom que não é neutro, explicar motivações... E, mesmo que você mais tarde volte ao narrador onisciente normal, estará com mais XP, carregando toda uma experiência sobre como entrar num personagem e falar com a voz dele por bastante tempo.

Outra forma de mudar a abordagem das suas histórias é pensar em como os problemas se resolvem. Existem tantas formas de solucionar conflitos e chegar ao fim da história quanto existem histórias em si. Contudo, como nosso foco aqui é fantasia, aventura e outros gêneros do tipo, vamos examinar dois jeitos principais de resolver os problemas apresentados na narrativa: com destruição ou com construção. *Nota: essa classificação é totalmente arbitrária e não existe em nenhum manual de escrita até onde eu saiba. Mas me ajuda a montar histórias, então talvez ajude vocês também.*

Quase todas as histórias de fantasia ou aventura podem ser classificadas como "histórias de destruição". O herói está em seu estado normal, então surge o chamado à aventura. O herói é confrontado com um grande mal e precisa detê-lo. Isto é feito através de meios físicos (batalhas, exploração, etc.). Em essência, os grandes problemas da narrativa podem ser todos resolvidos destruindo alguma coisa: um exército, um artefato, um dragão, um tirano... *O Senhor dos Anéis*, mesmo com toda a sua delicadeza e cuidado com a construção de mundo, resolve os problemas com destruição. É preciso matar orcs, vencer Sauron e destruir o Um Anel. Até mesmo *Game of Thrones* prioriza esse tipo de resolução. Daenerys precisa construir uma base de poder e ganhar o apoio da população. Como ela faz isso? Achando estruturas de poder malignas e corruptas e destruindo-as. Imagine como a história seria diferente se ela não encontrasse cidades escravistas, mas repúblicas igualitárias. Ela desistiria de seu direito ao Trono de Ferro? Ou ela precisaria construir algo (uma cidade, um sistema de governo, uma cadeia de lanchonetes...) que lhe desse poder sobre o povo? Aliás, é interessante notar que ela nunca mais encontra povos pacíficos depois que adquire seu exército — ela é responsável por destruição "justificada", pois não há nenhuma sociedade para ser destruída que não mereça de uma forma ou de outra!

Não estou condenando o velho Martin. É muito mais fácil escrever histórias de destruição do que histórias de construção. Com um enredo tão complexo, é mais que natural tomar alguns atalhos. Histórias de destruição também são boas porque geralmente lidam com urgência. Se você está tentando impedir que algo aconteça, quase sempre existe um prazo-limite, o que adiciona tensão e uma sensação natural de relevância para as ações dos heróis. Aliás, os heróis também são mais simples, porque são personagens eminentemente físicos, cujo impacto na trama se dá por suas ações. Por último, existem condições de vitória claras. Se o inimigo morrer, os heróis venceram. Isso se aplica várias vezes ao longo da narrativa.

Em contraste, histórias de construção partem de um *status quo* ruim: a ausência de algo que precisa ser criado ou descoberto. A primeira dificuldade já se apresenta no chamado à aventura. Se as coisas sempre foram assim, por que justamente agora o protagonista tomaria alguma ação para mudar isso? Coloque uma grande ameaça e você se arrisca a entrar no território da destruição. O romance *Anathem*, de **Neal Stephenson** (um dos meus livros favoritos) é um romance de construção. Num mundo em que os cientistas e estudiosos ficam presos em mosteiros sem acesso à tecnologia, os protagonistas notam um objeto desconhecido no céu noturno. Até existe uma ameaça, mas ela não pode ser combatida com destruição. Primeiro é preciso descobrir o que é o objeto, depois lidar com a descoberta. O truque de Neal Stephenson é criar um status quo de falta de algo (no caso, conhecimento) apenas depois do começo da história. Assim, o chamado à aventura é imediato. O mesmo autor também escreveu *Seveneves*. Neste livro, a humanidade do mundo atual descobre que tem apenas alguns anos até que a Terra se torne inabitável. Assim, toda a história lida com a preservação da raça humana com a tecnologia contemporânea. Existe uma ameaça, mas ela não pode ser combatida com destruição. Por enquanto nenhum desses dois livros existem em português, mas recomendo a leitura para todos que saibam ler em inglês.

Para um exemplo mais clássico, as lendas do Rei Artur (principalmente como narradas por **Bernard Cornwell** em *As Crônicas de Artur*) lidam com a unificação da Britânia e a criação de uma monarquia justa. Existem inimigos que devem ser destruídos no caminho, mas a condição de vitória é paz e prosperidade para o povo. É uma história de construção. E, é claro, *Os Pilares da Terra* é literalmente uma história de construção!

Saindo da zona de conforto da destruição pura, você inevitavelmente se vê obrigado a explorar tipos de personagens diferentes, com habilidades e perspectivas diferentes. Os protagonistas de Neal Stephenson são cientistas e estudiosos, cujo impacto na trama se dá através da criação e descoberta de elementos que melhoram a vida das pessoas a seu redor. O Rei Artur de Cornwell é mais um administrador e governante do que um guerreiro. Os personagens de Ken Follett são arquitetos, nobres, padres... Pessoas que afetam o mundo com ações mentais e emocionais. Seus protagonistas também precisam ter habilidades que adicionem coisas ao mundo.

Para escrever uma história de construção, crie uma ameaça que só pode ser vencida com a melhora das condições do mundo da trama. Histórias de construção costumam ser otimistas. Uma vez que o objeto desconhecido seja identificado/a humanidade seja preservada/a Britânia seja unificada/a catedral seja construída, as vidas de todos estarão melhores, por razões que você deve ter estabelecido ao longo da narrativa. Acredite que tudo pode melhorar, mesmo que você saiba que o final da sua história é trágico. Substitua pelo menos algumas cenas de ação e combate por cenas de debate, descoberta e criação. Você precisará mostrar ao leitor cada passo desses processos intelectuais, como se fossem combates. Não adianta dizer que o personagem

Neal Stepehnson: mais uma grande mente careca

"passou a noite trabalhando e achou a resposta". Isso é vazio. Seria o mesmo que dizer "após um combate difícil, o arquimago maligno foi vencido" e achar que isso seria uma batalha emocionante!

Outro tijolo na parede

Sair da zona de conforto tem inúmeros benefícios e pode enriquecer suas criações inclusive dentro da zona de conforto... Mas também tem seus lados ruins. O primeiro deles é que você se obriga a aprender todo um novo conjunto de habilidades. E o que parecia desafiador e divertido alguns anos atrás pode se mostrar irritante quando você já tem bastante experiência e está acostumado a acertar. Saindo da zona de conforto, nós precisamos cometer erros. Muitos erros bem grandes.

É difícil que sua primeira tentativa fora da zona de conforto seja um sucesso total. Se sempre tiver mestrado fantasia medieval, talvez ao mestrar ficção científica você simplesmente não consiga pensar num clímax para a campanha que não seja u m confronto contra um grande monstro. Sem que você perceba, os jogadores podem se ver numa masmorra, enfrentando criaturas e soldados inimigos, apenas com uma roupagem tecnológica!

Depois de cada erro, analise o que você fez e o que deu errado. Tente discernir se você não mudou apenas a aparência do que tentou variar. Por exemplo, se está tentando escrever uma história de construção, você na verdade não começou uma história sobre a construção de uma arma poderosa que vai dar cabo de um grande mal? Isso é quase uma história de destruição... Se a aventura ou o capítulo simplesmente não tiverem ficado com a qualidade que você espera, compare com obras de escritores ou mestres que você admira e que sejam hábeis com esses elementos. Veja o que eles fazem de diferente. E tente de novo, porque você provavelmente ainda tem alguns erros pela frente.

Mais complicado ainda pode ser lidar com as expectativas do público. Porque, ao sair da zona de conforto, você não sai sozinho. Você muitas vezes arrasta o público quase à força para esse território novo! E pouca gente gosta de ser tirada da zona de conforto. Embora o retorno de um criador de conteúdo que siga sempre a mesma fórmula tenda a diminuir, o público não se importa com isso. E está certo! O público não tem que se importar com sua carreira, o responsável por isso é você. Assim, os leitores/jogadores muitas vezes preferem que você continue previsível, mas depois vão trocá-lo por alguém que oferece algo novo — que eles também esperarão que continue igual, e assim por diante. De novo, não há nada de errado com isso. Se um dia você se pegar culpando o público por alguma coisa, talvez seja hora de repensar sua postura.

Ofereça ao público alguma coisa familiar, a que ele possa se agarrar. George RR Martin revolucionou a fantasia medieval, mas incluiu temas familiares como a volta dos dragões ao mundo e uma invasão de mortos-vivos. Bernard Cornwell escreveu sobre um rei que sonhava em paz eterna para a Britânia, mas não deixou de torná-lo um grande guerreiro, assim como os personagens que seus leitores já conheciam. Ken Follett narrou a construção de uma catedral, mas ofereceu muitas cenas de drama, tensão e perigo.

Não é proibido fazer sempre a mesma coisa. Na verdade, isso pode ser muito divertido! Mas poucas pessoas se tornam realmente boas no que fazem sem nunca inovar. Experimente explorar um pouco de território desconhecido... Você voltará depois com todo um novo repertório de truques sujos. E daí será hora de experimentar de novo!

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 69

ELFOS DO CÉU EM VECTORA

Um grupo de elfos do céu, uma raça bastante rara de Arton, visitou recentemente a cidade voadora de Vectora e foi recebido no Castelo Vectorius pelo próprio mago-prefeito. O assunto tratado não poderia ser outro além dos desdobramentos da Guerra Artoniana.

Apreensivos quanto aos objetivos vis do exército Purista no que diz respeito aos ataques a não-humanos, os elfos alados suplicaram por uma intervenção do arquimago — especialmente sobre vítimas da sua raça irmã, os elfos.

Apesar de ter demonstrado preocupação e certa empatia pelos visitantes, Lorde Vectorius foi categórico em afirmar que não irá tomar lado nessa disputa enquanto não for inevitavelmente necessário. De acordo com ele, a presença de alguém com tamanho poder poderia desequilibrar a balança, levando o oponente a tomar a medidas que possam causar ainda mais destruição.

Apesar disso, relatou que esteve em contato com o General Máximo Von Krauser após a primeira batalha entre Yuden e Deheon, frisando sua preocupação com o andamento dos conflitos e condenando os ataques. Na ocasião, firmou uma política de neutralidade envolvendo Vectora, deixando absolutamente claro que não toleraria ataques tanto à cidade quanto a qualquer lugar em que ela estiver ancorada (o que, por si só, é um fato com considerável peso estratégico).

O líder da comitiva, um elfo dos céus chamado Ry-khel, permaneceu em Vectora como porta-voz de seu povo.

Niebling visita Sternachten

Uma visita oficial do já afamado único gnomo de Arton à Sternachten está agitando a Cidade dos Observatórios em Tyrondir. O Lorde Niebling, um dos maiores inventores e estudiosos de nosso tempo fará uma inspeção de rotina nas fantásticas lentes dos telescópios utilizados para as fantásticas previsões do futuro através das estrelas.

Amado e respeitado por todos dali, Niebling não é apenas o fundador da pequena cidade como também o responsável pela criação das bases desta novíssima ciência. O estudo dos astros, feitos por clérigos astrólogos que dedicam a vida ao estudo dos movimentos celestiais, é visto como um dos mais promissores dos últimos anos.

Sabe-se que existe uma certa rivalidade entre os cinco Observatórios, principalmente entre os acólitos, e alguma desordem provocada por disputas menores são esperadas, aja visto que cair nas graças do fundador é algo não apenas almejado, mas também lucrativo. Sobrevivendo de doações daqueles que possam pagar por pequenos vislumbres do futuro, ser bem falado nas grandes metrópoles atrai nobres com o ouro que as pesquisas necessitam. Porém, todos os Bispos-Videntes são categóricos em afirmar que a visita irá transcorrer sem maiores incidentes.

Reunião nas Uivantes

Os líderes de nove pequenos feudos da região sul das Uivantes se reuniu recentemente para discutir a crescente chegada de imigrantes buscando refúgio em suas terras. De acordo com eles, a situação que já era difícil nas últimas décadas devido a Praga Coral em Lomatubar se tornou ainda mais complicada com o início da Guerra Artoniana.

A sucessão de batalhas provocadas pelo Triângulo Autocrático afugentou milhares de pessoas para os ermos, especialmente membros de raças não-humanas. As cidades do lugarejo lidaram relativamente bem com isso no primeiro ano da batalha, crescendo aos poucos conforme mais famílias chegavam procurando por vida nova longe dos conflitos.

Porém, o fluxo aumentou consideravelmente após a primeira derrota de Deheon. Diariamente, carroças de refugiados viajando na direção do Império de Tauron acabam passando pela região, e não é incomum que alguns permaneçam trocando trabalho por comida e abrigo. Apesar de não abertamente, já se fala na possibilidade de fome.

Estes feudos, que outrora fizeram parte do território de Belugah, nunca pertenceram oficialmente ao Reinado. Por isso, sempre se sustentaram de maneira independente, provendo não apenas o próprio sustento, como também atuando na proteção da área com pequenas milícias. O teor da reunião ainda não é conhecido, mas a possibilidade de que, juntos, os nove formem um pequeno reino independente existe.

Agentes do Elmo Agindo em Deheon

Uma captura recente dos milicianos de Valkaria gerou certo desconforto nos bastidores da guarda da cidade, com reflexos inclusive dentro do Protetorado do Reino. Um dos criminosos, uma ladra halfling chamada Rhida confessou fazer parte de uma guilda do reino de Fortuna, conhecida como O Elmo.

Atuando nas proximidades da fronteira de Lomatubar, este grupo é conhecido de longa data por aterrorizar vilarejos menores nas imediações da Fortaleza de Asidon, geralmente com pequenos furtos, extorsão ou cobranças de valores das propriedades locais em troca de uma suposta proteção contra monstros. Seu número era de tal forma reduzido que nem mesmo as autoridades do Reino da Boa Sorte os consideravam dignos de atenção.

Porém, em algum momento na última década, algo mudou. Um dos membros do grupo ascendeu rapidamente dentro da risível hierarquia do bando e, graças a um plano intrincado traçado por ele, ganharam poder e influência no submundo. Hoje, este líder misterioso se tornou "a cabeça por debaixo do Elmo", nas palavras da própria Rhida. E estariam de alguma ligados a um sem número de crimes em todo o Reinado.

O que realmente tornou uma captura menor notícia foi a suposta identidade deste líder. Rhida afirmou que seu sobrenome seria Tormac, família conhecida por seu passado glorioso. *Sir* Grevan Tormac II foi um dos maiores comandantes da história do Protetorado do Reino, mentor do lendário herói, sempre lembrado, o falecido Arkam Braço Metálico.

O próprio Protetorado, atualmente sob liderança da elfa Allieny, foi informado sobre o caso, mas negou que exista qualquer envolvimento da família Tormac, de Bielefeld. Ela sugere que a halfling apenas tentou turvar as águas, levando as investigações de seus crimes para outros rumos. *"A própria ideia de um bando de desajustados de segunda categoria ter se tornado um grupo de atuação continental é descabida"*, falou a Protetora.

CAVERNA DO SABER

Definindo coisas esquisitas que acontecem no meio do caminho

Encontros mais Aleatórios

Há muitos aspectos polêmicos no RPG. A guerra entre combo e interpretação. As discussões sobre se o mestre deve ou não "roubar" nos dados para proteger a história. E, claro, a controvérsia sobre o uso de encontros aleatórios.

Encontros aleatórios são cenas definidas por rolagens em tabelas, que o mestre usa quando os personagens estão explorando masmorras ou viajando pelo mundo.

Alguns mestres defendem encontros aleatórios; argumentam que deixam o jogo mais "agitado". Já outros criticam o uso desse recurso. Sustentam que, na pior das hipóteses, eles atrasam a história... E na melhor, deixam o RPG de mesa parecido com um videogame (encontros aleatórios são muito comuns em RPGs eletrônicos, especialmente os orientais, como *Final Fantasy* e *Dragon Quest*).

A minha opinião? Encontros aleatórios são uma ferramenta. Como qualquer ferramenta, não são bons ou ruins por si só. O que é bom ou ruim é o *uso* que você dá para eles. Em algumas aventuras, encontros aleatórios podem deixar a sessão mais divertida. Isso porque eles adicionam algo muito importante para qualquer jogo: *imprevisibilidade*.

O bom...

É muito comum que o mestre crie suas aventuras pensando nos personagens. Embora isso geralmente seja positivo, pode ter um lado negativo. Se um dos personagens for imune a fogo, por exemplo, talvez o mestre pare de usar inimigos baseados nesse elemento. O que faz sentido para o mestre (por que usar um monstro incapaz de desafiar o grupo?), mas, para o *jogador*, pode ser frustrante! Ora, ele conquistou a imunidade, mas se nunca enfrentar um monstro com fogo, é como se não tivesse esse poder.

Usar encontros aleatórios elimina esse problema. Como é tudo *aleatório*, sempre haverá uma chance de surgir um inimigo com poderes de fogo. E se não aparecer, paciência — pelo menos o jogador não se sentirá injustiçado.

Um exemplo mais complexo envolve situações nas quais os jogadores tomam decisões envolvendo o futuro da campanha. Imagine dois personagens senhores de terra. O primeiro investe em muros para proteger seu povo. O segundo investe em um mercado para aumentar seus ganhos. O mestre, então, resolve que bandidos surgem e atacam as terras do segundo, que construiu o mercado. O resultado? *Ambos* os jogadores se sentem injustiçados.

O dono do mercado fica com a sensação de que só foi atacado porque não tinha defesas ou, pior, que foi punido pelo mestre por ser ambicioso. O dono da vila murada também fica triste — afinal, construiu suas defesas, mas não teve chance de usá-las. A solução para isso? Usar encontros aleatórios. Caso nenhuma das terras seja atacada por bandidos, o jogador que arriscou mais, e construiu uma fonte de renda em vez de defesas, será recompensado. Mas, caso um ataque ocorra, o jogador que foi prudente verá sua escolha valer a pena.

Nesse sentido, encontros aleatórios, não deixam o jogo mais parecido com um videogame. Pelo contrário: o deixam mais parecido com a *vida real*, onde nunca sabemos o que esperar do futuro.

O mal...

Um bom encontro aleatório faz os jogadores se sentirem menos dentro de uma história pré-determinada, e mais dentro de um mundo *vivo*, cujos eventos acontecem independentemente deles. Mas é claro que encontros aleatórios não são indicados para todas as situações. Em tramas complexas, podem realmente atrasar ou complicar o andamento da história. E em aventuras de terror ou suspense podem simplesmente tirar o clima de tensão.

E o feio

Há muita resistência contra encontros aleatórios. Como vimos acima, para certos tipos de jogos eles realmente não são indicados. Porém, o verdadeiro motivo para o preconceito é que, normalmente, encontros aleatórios são *chatos*.

Isso não decorre da regra, mas sim do fato de que, via de regra, as tabelas de encontros aleatórios são *muito simplórias*. Normalmente, consistem apenas de uma lista de monstros para o grupo enfrentar. Isso é entediante.

Pense numa viagem que você fez. Você provavelmente não encontrou nenhum monstro no caminho (assim espero), mas isso não significa que não tenha encontrado coisas interessantes. Eu, por exemplo, já tive minha cota de "encontros aleatórios" na vida real, alguns bons, outros nem tanto. Já encontrei celebridades em aeroportos, mas também já furei o pneu do carro numa autoestrada sem acostamento e, para piorar, com o porta-malas lotado... Esses "encontros" podem parecer banais, mas ilustram um fato: coisas inusitadas acontecem quando estamos andando por aí, e elas podem ser muito mais variadas do que simples combates com monstros errantes.

Para dar um exemplo, a seguir está uma tabela de encontros aleatórios, indicada para viagens por estradas, que vai além dos simples monstros errantes.

Encontro final

Em minha experiência, um fenômeno peculiar ocorre com encontros aleatórios. Mestres novatos geralmente gostam de usá-los — por ainda não terem domínio sobre a história e a mesa, usam-nos para manter o jogo andando. Por outro lado, mestres veteranos, que já possuem conhecimento e confiança suficientes para conduzir o jogo com base apenas em suas decisões, deixam os encontros aleatórios de lado.

Porém, quando esses mesmos mestres ganham *ainda mais* experiência, voltam para os encontros aleatórios! Mestres *realmente* veteranos muitas vezes *querem* ser surpreendidos pela história, assim como os próprios jogadores. Querem ter que lidar com imprevistos, talvez para se desafiarem e terem um pouco da sensação de estar jogando, e não apenas narrando uma história.

Seja qual for sua experiência como mestre, lembre-se do único aspecto do RPG que *não* gera polêmica: a busca pela diversão. Se você acha que encontros aleatórios vão deixar seu jogo mais divertido, use-os. Caso contrário, deixe-os para quando for jogar *Final Fantasy*.

GUILHERME DEI SVALDI

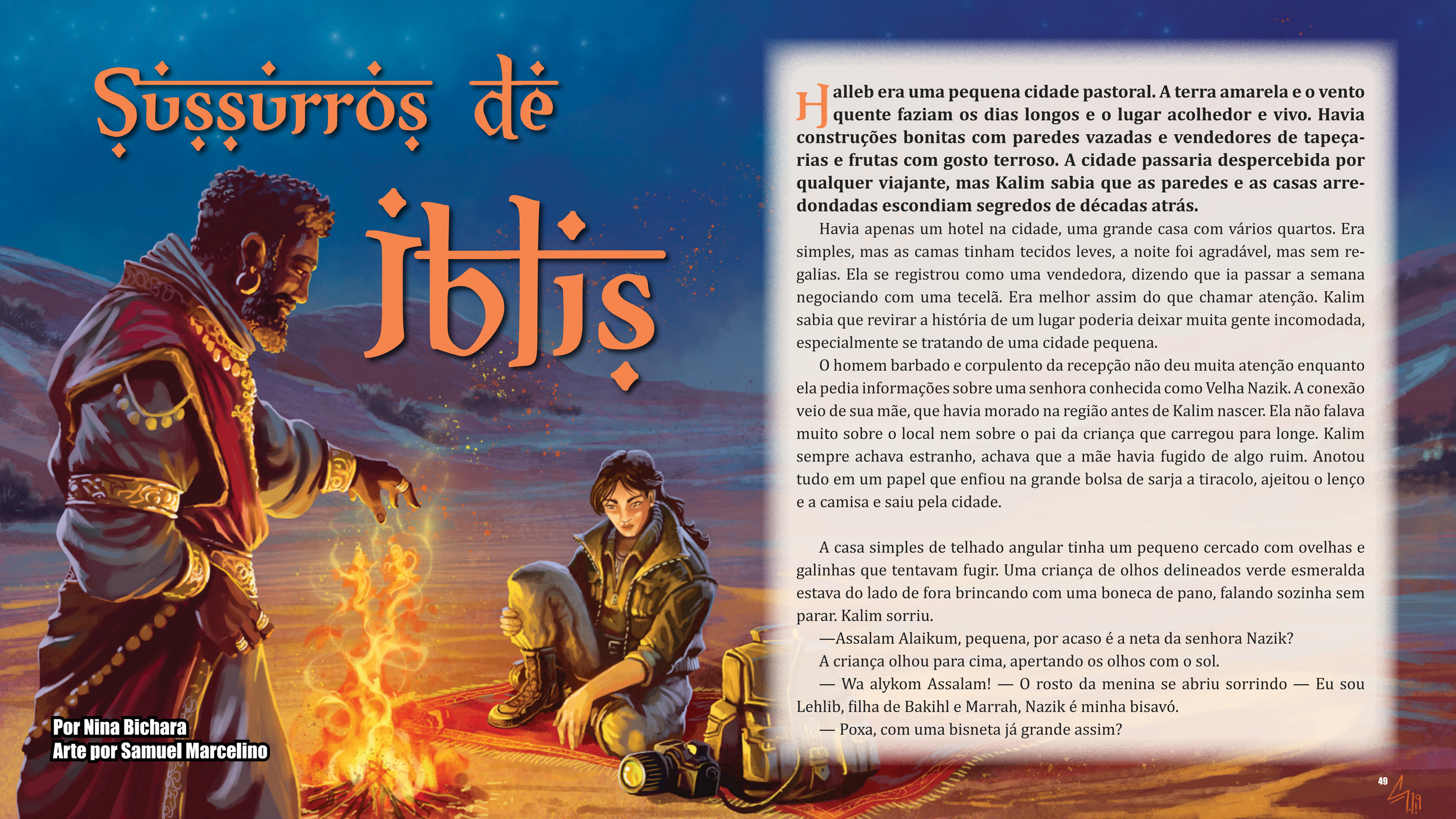
Encontros Aleatórios: Viagens por Estradas

Quando o grupo estiver viajando por estradas (indo de uma cidade a outra, ou de um reino a outro, desde que por vias civilizadas), peça para um jogador rolar 1d20. Então, consulte a tabela abaixo.

Via de regra, *uma* rolagem por jornada é o ideal. Você quer ter um evento, caso contrário, a viagem se torna uma mera narrativa. Mas você não quer ter *muitos* eventos, pois isso acaba atrasando a história principal.

d20	Encontro
1	**Divindade na Terra.** Um deus entediado resolve testar os personagens com um dilema moral. Um exemplo: os personagens veem uma criança faminta roubar uma cesta de frutas da carroça de um fazendeiro e se esconder nas moitas. Os personagens serão Bondosos (deixam a criança fugir) ou Leais (pegam o ladrãozinho)? Assim que tomarem a sua decisão, todos os envolvidos somem numa nuvem de fumaça, e o deus aparece em pessoa. Ele parabeniza ou recrimina o grupo, de acordo com a sua própria tendência, e então some também. Jogadores que interpretarem de acordo com suas tendências podem receber um benefício poderoso, mas temporário (como +4 num valor de habilidade até o fim da aventura).
2	**Vilão Terrível.** Os personagens avistam um vilão poderoso ao longe! Um rei-bruxo voando em sua vassoura, escoltado por dragões mortos-vivos, um conquistador goblinoide no centro de uma vasta horda, etc. Isso funciona melhor se for um vilão famoso do seu mundo de jogo. Deixe claro que o vilão está longe, sequer percebeu o grupo e está simplesmente passando pela região — ou seja, os personagens não estão em perigo. Entretanto, a mera visão de tamanho poder maléfico faz os jogadores perderem um ponto de ação. Fica a critério deles fazer algo a respeito, como alertar o povo das redondezas ou procurar alguma autoridade.
3	**Monstro Errante.** Um clássico. Os aventureiros são atacados por um monstro que estava na beira da estrada, esperando por um viajante incauto para devorar. Role 1d4–1 e some o resultado ao nível médio do grupo. Então, escolha uma criatura com esse nível de desafio. Ou seja, um grupo de 5º nível poderá enfrentar uma criatura com ND 5 a 8.
4	**Santuário Maligno.** O grupo passa por um santuário na beira da estrada. Ele é consagrado a um deus maligno (escolha um do seu mundo de jogo), mas não diga isso aos jogadores. Santuários malignos comuns incluem pilhas de pedra manchadas com sangue, mesas de sacrifício, círculos de crânios, peles de seres racionais esticadas em estacas... Personagens podem rezar no santuário. Se forem Malignos, recebem uma vantagem (escolha uma magia divina relacionada com a divindade e de acordo com o nível do grupo). Se forem Bondosos, sofrem uma penalidade (novamente, escolha uma magia divina). Personagens Neutros não são afetados. Os jogadores podem descobrir a qual deus o santuário é consagrado a partir da descrição do lugar ou fazendo testes de Conhecimento (religião) contra CD 15.
5	**Mercador Desonesto.** Os personagens cruzam por um mercador que oferece uma barganha. Uma espada mágica pelo preço de uma lâmina comum, um grimório com magias raras, etc. Infelizmente, é tudo mentira — o mercador é um pilantra, e seus produtos são falsos. Se os jogadores desconfiarem, exija testes de Intuição ou Ofício para que ele perceba a falcatrua (as falsificações são boas!). Se *não* desconfiarem, serão enganados sem direito a teste. Invente uma descrição para o mercador — qualquer coisa entre o típico mascate até um príncipe anão exilado que só está oferecendo as armas ancestrais de sua família a esse preço porque precisa juntar dinheiro para contratar um exército e reaver seu trono (claaaaaro...).
6	**Bandoleiros.** Bandidos de beira de estrada tentam roubar o grupo. Como exatamente eles fazem isso depende de como percebem o grupo! Se os personagens parecerem fracos, a gangue irá simplesmente bloquear a estrada e cobrar um pedágio abusivo. Se parecerem fortes, os bandoleiros tentarão emboscá-los. Se parecerem *muito* fortes, os bandidos não ousarão um confronto direto. Poderão esperar o grupo dormir para furtá-los, fazer de conta que são pobres coitados precisando de ajuda para atacar os personagens quando estes estiverem com a guarda baixa, etc.
7	**Clima Ruim.** O tempo fecha. Como exatamente depende da região pela qual os personagens estão viajando. Numa região fria, pode ser neblina, chuva, lama, neve... Numa região quente, pode ser calor extremo, seca, etc. Exija um teste de Fortitude; personagens que falharem ficarão fatigados até a próxima cena *após* a viagem. Boas ideias (e testes de Sobrevivência) por parte dos jogadores podem fornecer bônus nos testes de Fortitude.
8	**Mendigos.** Ou refugiados, doentes, escravos fugitivos, etc. Estão na beira da estrada, pedindo esmola. Não há nenhum truque aqui; os mendigos não são bandidos disfarçados, tampouco deuses querendo testar os mortais. São apenas pessoas comuns precisando de ajuda. Não exija nenhuma ação dos personagens, apenas descreva os mendigos e veja se algum jogador toma alguma ação. Recompense com um ponto de ação os jogadores que interpretarem de acordo com as personalidades e tendências de seus personagens. Note que "interpretar de acordo" varia: pode ser ajudar os mendigos para um personagem Bondoso, mas ignorá-los para um Neutro ou até mesmo massacrá-los para um Maligno!
9-10	**Estrada Vazia.** Os personagens andam e andam... Mas não encontram ninguém. A estrada está vazia e calma. Talvez seja época de colheita, e o povo esteja ocupado nas plantações, ou talvez o casamento da princesa tenha chamado todos para o castelo. Seja como for, a única coisa que os aventureiros escutam (além de suas próprias vozes) é o canto dos pássaros. Heróis solitários (druidas, magos) podem se sentir bem, e talvez até ter um benefício menor (um mago pode ganhar 1 PM temporário, por conseguir se concentrar melhor nos estudos graças ao silêncio). Por outro lado, heróis gregários (bardos, ladinos) podem se sentir deprimidos (em termos de regras, sofrer o efeito de uma magia menor, como *perdição*). Pergunte aos jogadores como eles passam os dias da viagem e forneça pequenos benefícios ou penalidades mecânicas de acordo.
11-12	**Estrada Lotado.** O contrário! A estrada está tão cheia que, em certos pontos, é difícil passar. O povo pode estar indo para uma feira ou festival, ou fugindo de alguma calamidade (enchente, horda de bárbaros invasores, etc.). Peça para os jogadores descreverem como seus personagens lidam com a multidão. Alguns podem ficar incomodados, mas para outros, a aglomeração pode ser uma oportunidade — um bardo pode ganhar dinheiro se apresentando, um ladino pode furtar bolsos, etc.
13-14	**Comitiva de Nobres.** A estrada está bloqueada por uma comitiva de nobres. Carruagens, escolta de cavaleiros, arautos com trompetes... o pacote completo. A escolta manda os personagens saírem da estrada para abrir passagem para a comitiva. Se os personagens forem humildes, não terão problemas — mas, pff, a quem estamos enganando? Provavelmente haverá discussão. Personagens Leais devem realmente abrir passagem, mas personagens Caóticos podem se rebelar. É mais provável que aja discussão do que realmente uma briga, mas por via das dúvidas, tenha em mãos fichas de guerreiros genéricos para a escolta... Por outro lado, personagens com vínculos com a nobreza podem se apresentar e, com um teste bem-sucedido de Diplomacia ou Conhecimento (nobreza), receber informações, comida ou até mesmo uma carona de carruagem.
15	**Clima Bom.** O tempo abre. Céu azul, ventos frescos e riachos de água límpida unem-se para tornar a jornada agradável. Cada personagem rola 1d8 e ganha essa quantidade de pontos de vida temporários (ou outro benefício menor, à sua escolha).
16	**Tesouro Perdido.** Logo fora da estrada, os personagens notam um brilho. Há algo entre as moitas! Uma armadilha para incautos? Deixe os jogadores cogitarem isso, mas, dessa vez, não há nada de pérfido. É realmente um tesouro perdido. Como ele foi parar aqui ninguém sabe, mas se os personagens forem investigar, deixe que rolem um item mágico aleatório (com poder de acordo com o nível do grupo).
17	**Mercador Honesto.** Como o resultado "5", mas dessa vez a barganha é real! Escolha um item útil para o grupo (ou mais de um) e faça o PdM oferecê-lo por um preço baixo. Isso pode ser um jeito de colocar nas mãos do grupo um item que eles vão precisar na aventura, mas ainda não sabem. Se os jogadores vão aproveitar a barganha fica a critério deles. Talvez eles desconfiem da oferta, ou talvez sejam simplesmente muito muquiranas... Se não comprarem o item, pelo menos depois você poderá dizer "Ué, eu dei a oportunidade...".
18	**Santuário Bondoso.** Como o resultado "4", mas o santuário é consagrado a um deus do bem: um círculo de pedras e flores, um altar com velas e oferendas... Os efeitos para os personagens que rezarem, obviamente, são invertidos.
19	**Herói Lendário.** Como o resultado "2", mas em vez de um vilão, o grupo avista um grande herói! Novamente, escolha um PdM famoso em seu mundo de jogo. Ele está longe, provavelmente indo para alguma missão, e não pode perder tempo com os personagens. Mesmo assim, a mera visão de um campeão do bem concede a cada personagem um ponto de ação.
20	**Tutor Errante.** Os personagens cruzam por um viajante humilde, que oferece um ensinamento em troca de um pagamento simbólico — um pequeno favor, um presente simples, etc. O ensinamento que ele oferece varia: pode ser um novo golpe ao guerreiro, uma nova magia ao mago, etc. Se o jogador for modesto e aceitar, receberá o benefício de um treinamento (veja a *Dragão Brasil 117*).

Sussurros de Ibtis



Por Nina Bichara
Arte por Samuel Marcelino

Halleb era uma pequena cidade pastoral. A terra amarela e o vento quente faziam os dias longos e o lugar acolhedor e vivo. Havia construções bonitas com paredes vazadas e vendedores de tapeçarias e frutas com gosto terroso. A cidade passaria despercebida por qualquer viajante, mas Kalim sabia que as paredes e as casas arredondadas escondiam segredos de décadas atrás.

Havia apenas um hotel na cidade, uma grande casa com vários quartos. Era simples, mas as camas tinham tecidos leves, a noite foi agradável, mas sem regalias. Ela se registrou como uma vendedora, dizendo que ia passar a semana negociando com uma tecelã. Era melhor assim do que chamar atenção. Kalim sabia que revirar a história de um lugar poderia deixar muita gente incomodada, especialmente se tratando de uma cidade pequena.

O homem barbado e corpulento da recepção não deu muita atenção enquanto ela pedia informações sobre uma senhora conhecida como Velha Nazik. A conexão veio de sua mãe, que havia morado na região antes de Kalim nascer. Ela não falava muito sobre o local nem sobre o pai da criança que carregou para longe. Kalim sempre achava estranho, achava que a mãe havia fugido de algo ruim. Anotou tudo em um papel que enfiou na grande bolsa de sarja a tiracolo, ajeitou o lenço e a camisa e saiu pela cidade.

A casa simples de telhado angular tinha um pequeno cercado com ovelhas e galinhas que tentavam fugir. Uma criança de olhos delineados verde esmeralda estava do lado de fora brincando com uma boneca de pano, falando sozinha sem parar. Kalim sorriu.

—Assalam Alaikum, pequena, por acaso é a neta da senhora Nazik?

A criança olhou para cima, apertando os olhos com o sol.

— Wa alykom Assalam! — O rosto da menina se abriu sorrindo — Eu sou Lehlib, filha de Bakihl e Marrah, Nazik é minha bisavó.

— Poxa, com uma bisneta já grande assim?

— Ela tá ali dentro da casinha do tear. Quer ir?

— Se você puder me levar.

A menina estendeu a mão e assim que Kalim aceitou sua condução elas entraram pela casa escura. Chegaram em uma construção pequena nos fundos, com aberturas em mosaicos de vidro. O barulho monótono do bater de um tear soava e uma velha senhora tecia um tapete já descendo pelo chão, cheio de ondas e geometrias.

— Wa alykom Assalam, Nazik! Eu sou Kalim, de Damasco, filha de Jhandira filha de ninguém. Lhe enviei uma carta há algumas semanas.

A senhora parou o tear e fez sinal para que se aproximasse, colocando depois a mão em concha em volta dos ouvidos.

— Ahlan, Kalim! Senta aqui perto! Meu ouvido já não é o mesmo depois de tanta areia sob meus pés.

— Obrigada por me receber. Eu não queria vir sem trazer nada de presente, mas tudo o que eu pensei foram algumas lãs que eu consegui por aí.

Ela mexeu na bolsa e tirou três pequenas bolas de lã grossa e colorida.

— Bismillah! Ah, vai ser perfeita para flor do centro desse tapete. Lelihb, guarda na caixa de lãs da jida, sim?

A menina pegou os novelos coloridos com animação e correu porta afora.

Depois de algumas horas de conversa fiada a velha fechou o semblante. A hora das orações, o adhan, se aproximava e a tarde já começava a escurecer.

— Você pode falar para que veio realmente, Kalim. Lelihb deve ter dormido de cócoras no meio das lãs a essa altura. — os olhos da senhora apertavam, a expressão de alguém de mente aguçada, cansada de rodeios.

—Desculpe senhora Nazik, é realmente bom poder conhecê-la. Mas não é segredo que eu vim para saber a história do Sheik de Halleb. Mencionei isso na nossa carta. Soube que sua mãe trabalhava na propriedade dele.

—Eu mesma só ouvi histórias. Nem sei se minha mãe trabalhou durante a busca. Acredito que o velho já estava louco quando ela foi governanta do palácio.

Kalim ficou em silêncio assim como o mundo lá fora, a atenção de quem ouve uma história inesquecível.

O vilarejo cresceu em função da casa do Sheik.

Os ajudantes da casa eram muitos e cada fachada escondia um desenho mais bonito que o outro nas janelas. Era um lugar vivo, gente vindo vender, trocar e trabalhar de todos os cantos. Provavelmente foi a época mais farta de todas estas terras. O rio que passava pela propriedade era límpido, corria pelos fundos do vale e serpenteava até perder de vista. Era essencial para a produção de tijolos e para a irrigação. Tudo prosperava e o Sheik, sua família e seus servos eram felizes.

Mas quando foram construir um grande salão, encontraram uma pedra. Era uma pedra especial, linda, azul com rajos verde vivo. O sheik não demorou a aparecer depois de ouvir os boatos e tomou a pedra para si, extraordinariamente encantado com sua beleza.

O que era fascínio tornou-se obsessão. O sheik exigiu que seus servos varressem o terreno da propriedade em busca de mais pedras como aquela. Procuraram por semanas sem sucesso. Enquanto isso as plantações e rebanhos estavam morrendo, pois não havia ninguém para cuidá-los.

Contrariado com a ineficiência de seus subordinados, o próprio sheik procurou pelo rio incessantemente, sem dormir. Sua risada ecoava pela noite e boatos de que estava louco percorriam a região. Ele repetia a todos os servos que um deus havia sussurrado a ele que haveria mais pedras como aquela e que quanto mais juntasse, mais poder teria. Não muito tempo depois demitiu quase todos empregados, esvaziou a casa e mandou sua família para longe. Ele não confiava em mais ninguém e achava que todos estavam contra ele, roubando suas riquezas

— Minha mãe lembrava de suas risadas noite adentro, na casa vazia. O lugar foi deteriorando e diziam que ele havia feito do rio um buraco fundo de tanto procurar por pedras. Por fim o tempo passou por cima da casa e do rio e não se

sabe muito o que aconteceu com o homem louco. Eu mesma quando jovem só lembro de ver uns muros que minha mãe apontou enquanto passeávamos.

Kalim ainda ficou um tempo em silêncio. As palavras passando pelas engrenagens em sua cabeça. A senhora suspirou e voltou a falar.

— Lá se tornou infértil. Dizem que é resultado da avareza e da loucura. Ainda houve homens desavisados em busca de tesouros ou querendo explorar aquelas terras, mas nenhum deles voltou. Muitos se perderam buscando as promessas de riquezas perdidas. Qualquer riqueza que ali houvesse só podia ser um mau agouro. É uma desgraça. — Ela olhou a jovem mulher por um longo tempo. A desconfiança crescendo em seu olhar.

— Você não pretende ir para lá, certo? Sei que mencionou que era jornalista, mas não é prudente. Você me lembra muito uma pessoa querida que se perdeu naquele vale de maldições.

A outra levantou as sobrancelhas, parecendo levemente indignada.

—Eu? Não tenho intenção de fazer isso. Só quero registrar mesmo. Mas sabe, não seria má ideia algumas fotos, eu tenho que mandar algo.

— Bom, quem sou eu para parar uma mulher determinada. Só espero que você ache algo bom e não um destino cruel. Mas venha, já é tarde e a família vai se reunir para jantar. Você é bem-vinda.

Ela entrou na casa, o cheiro de cardamomo misturado à noz moscada aquecia o corpo e o coração. Eles se reuniram em volta de uma mesa com um grande prato onde partilharam a comida, sentados em esteiras e tapetes no chão. O jantar na casa foi farto, tinha um aroma forte e saciava o estômago. O ambiente era simples, a conversa boa e as risadas altas. A mãe de Lehlib, Marrah, falou diversas vezes que o rosto de Kalim não lhe era estranho, à ponto de deixá-la sem graça. Mas acabou virando uma piada no fim da noite.

A família era grande para a casa pequena, mas Kalim se sentiu acolhida. A convidaram para dormir ali. No outro dia ela se despediu da senhora com uma sensação estranha, como alguém que recebe um adeus de um ente querido. Ainda assim partiu com um sorriso, acenando demoradamente para a criança sonolenta, dizendo que logo voltaria para uma visita.

Estava marcada a data para a visita. Kalim tinha informações e mantimentos e iria acampar perto do terreno para não chamar atenção. Deixou o hotel, passou pela casa de Nazik, deu um tchau de longe para Lelihb e se pôs a caminhar para os limites da pequena cidade. Andou por duas horas no sol ameno da manhã e antes que seus joelhos começassem a dar sinal de cansaço, avistou algo otimista. O resto de um muro de tijolos amarelados apontava acima do solo. Era sua primeira pista desde os vários quilômetros de espaço aberto, grama e árvores pequenas. Se animou de novo, puxou as alças da mochila e caminhou com mais vigor.

Enquanto andava reparou que, ao longe, vinha um jipe em sua direção. Era raro ver um desses por ali. O carro parou na sua frente e dele desceu um homem muito alto, de cabelos cacheados e muitas rugas nos olhos. Ele bateu a porta, ajeitou as calças e começou a falar:

— Ei! Moça, onde a senhora pensa que vai?

Ela olhou para trás conferindo se era com ela que ele estava falando.

— Vou visitar um sítio. Quem é o senhor mesmo?

— Eu sou o dono dessas terras, acabei que pegar os papéis com o carimbo da prefeitura, heh! — ele apontava para um papel que tinha acabado de tirar do bolso e desdobrado.

— Olha, eu não sabia que estas terras tinham dono. Só estou de passagem.

As rugas perto do olho do homem pareciam mais velhas que o resto do corpo.

— Pois elas tem! Você não devia entrar na propriedade dos outros!

— Sou uma jornalista e estou escrevendo sobre a região, falam sobre rios muito bonitos por aqui. Eu tenho uma identificação, posso te mostrar. — tirou um crachá do bolso lateral da mochila, com sua foto e a identificação de um jornal. O homem suspirou e apertou a base do nariz fazendo uma careta.

— Tem certeza que quer ir lá? — o rosto dele se retorceu mais ainda. Pegou um cigarro no bolso da calça já aceso. —Não quero me intrometer nos seus assuntos, mas eu te aconselharia a deixar este plano ridículo. Comprei estas terras inclusive para que parassem de procurar o lugar, não há mais nada que interesse ninguém e as grutas são perigosas.

— Grutas?

— O rio virou uma gruta, alguns chamariam de espetáculo da natureza. Eu chamo de armadilha. —ele jogou o cigarro no chão e pisou nele sem nem mesmo chegar na metade. — Ir até lá, não vai ser boa coisa. Mas se quer mesmo ir, leve esta lamparina com você.

De alguma forma o homem tirou uma lamparina do bolso das calças. Kalim achou um pouco engraçado e invejou seus bolsos impossíveis.

— Porque eu levaria uma lamparina se tenho uma lanterna?

— Só leve. Essas coisas novas sempre pifam. Boa sorte na sua jornada, mantenha os olhos abertos. — Ele empurrou a lamparina para ela e entrou no carro.

Ela agradeceu com um aceno e continuou confusa, parada enquanto o homem ia embora. Não muitos segundos depois, não ouvia mais o som do carro. Olhou para trás e não viu sinal do mesmo, nem a marca das rodas por onde ele deveria ter passado.

Kalim se assustou, a lamparina ainda em mãos. Devia estar ficando louca. Não podia ser um truque desses que dizem que o calor provoca. Era muito cedo e o sol ainda não ardia em sua cabeça. Pensou que devia ser apenas a terra que estava dura demais. Ainda assim achou melhor ir descansar na sombra de uma árvore, já devia estar cansada e era melhor almoçar e retomar a caminhada mais tarde. Montou uma tenda simples, comeu e deitou alguns minutos. Começava a pensar que poderia ser realmente arriscado continuar, afinal no lugar de um lago aparentemente haviam grutas no local. Era o segundo aviso que recebia. Ainda assim decidiu não desanimar, as pessoas eram facilmente impressionáveis com lendas locais. Não era a primeira vez que estava atrás de artefatos raros e históricos e sabia que sempre havia desencorajamento.

Depois de caminhar por mais uma hora, ela encontrou o rio. O vale fundo era cercado de areia. No meio, bem fina, corria uma corrente estreita de água. Por ser límpido e razoavelmente calmo, ela conseguia ver as pedras no fundo. Andou pela água até avistar um buraco numa das paredes do vale, onde a terra era mais dura e entrecortada em sulcos pelo vento. Ali ficava a gruta formada pelo tempo, com o rio correndo buraco adentro.

Ao entrar, viu que o caminho se abria para um salão escuro e notou as pedras da história que havia ouvido, mas sabia que aquelas não seriam suficientes para deixar um homem louco. A luzes da entrada e da lanterna refletiam nas paredes tornando tudo místico e forrado de azul. Abaixou o lenço para ver melhor, era de tirar o fôlego. Puxou a câmera, conferiu se o cartão de memória estava lá e ajeitou o foco e a luz.

— É melhor tirar mesmo umas fotos para o jornal. — Apertou o botão algumas vezes, mudou o flash de lugar para outros cliques e depois guardou a câmera, ela só teria alguns parágrafos.

Quando voltou para explorar mais a lanterna começou a falhar.

— Mas que bosta de lanterna! Já?

Ela bateu nas laterais do objeto tentando fazer a luz estabilizar. Abriu a tampa. Placas de ferrugem cobriam as pilhas e havia marcas de água e um cheiro forte.

—Mas eu acabei de comprar! Jurava que tinha conferido tudo! Só falta terem pegado outra caixa quando foram me entregar e eu acabei com uma estragada. Que ótimo!

Havia pouca luz vindo da entrada, distante já há alguns metros. Ela não tinha nenhuma lanterna reserva que fosse grande o suficiente. No máximo um sinalizador de socorro na mochila. Um calafrio correu por sua espinha e o medo de ficar no escuro a alarmou, teria que voltar. Um estranho sussurro passou por seu ouvido, ela não queria perder a viagem e ter que deixar para outro dia.

No fundo da mochila, tentando procurar por algo para iluminar o caminho de volta, encontrou a lamparina que ganhara do estranho. Não era o ideal, mas pelo

menos não perderia o dia tendo que voltar à cidade. Alcançou um fósforo, riscou, e acendeu a lamparina, que iluminou a gruta. Agradeceu o homem mentalmente.

A luz amarela ia mais longe e ela conseguia ver mais a extensão da gruta. As paredes de pedra pareciam esculpidas e cortadas à mão. O fundo lago azul que se espalhava e formava um grande espelho brilhava respondendo à iluminação da lanterna. Kalim podia ouvir sua respiração e os pingos d'água que desciam das estalactites. Era espantoso, a natureza imaculada, intocada pelo homem, emanando vida e algo de sobrenatural em suas cores.

Quando quebrou o transe percebeu que estava há alguns segundos sem respirar. Apesar da hipnótica visão Kalim não podia esquecer a que veio e decidiu entrar logo na água. Já estava trajando roupas de mergulho por baixo, o que evitaria o frio. Entrou na água, que batia em sua cintura, ainda segurando a lamparina acima da cabeça para que pudesse ver melhor enquanto andava arrastando os pés pela areia em busca de algum sinal da pedra.

Antes que pudesse reagir, seus pés foram puxados através da areia. No susto soltou a respiração e começou a se afogar, mas manteve as mãos firmes na lanterna. As correntes de água e areia a puxaram por metros abaixo e um zumbido doloroso pressionava sua cabeça. Ela tentava usar os pés para exercer alguma força contra a corrente, mas só se cansava cada vez mais. Era desesperador imaginar seu pulmão enchendo de água. Percebeu que estava saindo do turbilhão, mas não conseguia manter os olhos abertos. Seus ouvidos ficaram mudos e ela apagou.

Abriu os olhos. Ainda estava dentro da água, estranhamente respirava. Sentia a corrente gelada passar por suas narinas e garganta e saindo de volta pelo respirador que usava. Começou a cogitar se não estava sonhando, ou se estava morta e aquela era alguma espécie de inferno particular de sua imaginação. No entanto seu corpo e as dores nas pernas eram muito reais para ser sonho ou inferno. Ainda que fosse qualquer um dos dois resolveu nadar e explorar melhor.

Ao olhar para cima via uma espécie de 'teto' de areia. Não havia saída visível para a margem. Havia diversas colunas de estalagmites e pequenos bancos de corais. Ela se movimentou até um dos corais, onde havia avistado uma sombra. Um grande peixe de corpo alongado nadava em uma valsa infinita em volta de uma pequena formação porosa de pedras no fundo do rio. Enquanto ela se perdeu observando o peixe dançar notou que a lamparina ainda estava firme em suas mãos, misteriosamente ainda acesa, mas a chama vacilou por um momento. Ela olhou para dentro da formação porosa e viu um brilho verde elétrico num dos bolsos formados pelas pedras. Foi quando o peixe parou seu nado orquestrado e foi em sua direção. Os ouvidos de Kalim se encheram de um sussurro ruidoso e contínuo.

—Eu vejo a que você veio. Você veio buscá-la não? A Pedra, a resposta da sua vida.

Enquanto sua cabeça tentava maquinar o que estava acontecendo e como um peixe estava falando com ela outra resposta sussurrante veio.

—Não ssse preocupe. Eu posso te ouvir, assim como você pode me ouvir. Eu só vim te entregar o que você quer. Você quer a pedra, não quer?

No misto de susto e confusão ela acenou com a cabeça.

—É claro que quer. Você ssseria uma boba ssse não quisessse. Eu posso conseguir pra você, você só precisa apagar essa lamparina.

Khalim se sentiu idiota. Lembrou da história de Nazik e seus sábios olhos cansados. Ela seria muito imprudente de ouvir uma criatura do rio. Tinha perdido o juízo com a água fria ou estava sendo ingênua.

Ela usou toda a força das pernas para dar impulso em uma coluna e alcançar o teto de areia. Ainda era fofo mas a areia não descia, e ela foi lentamente subindo. Antes de dar o último impulso olhou novamente para baixo. O brilho azul oscilante distante no meio dos corais. O peixe serpenteando sua pele escamosa entre seus pés. Pensou mais uma vez se não deveria ficar e tentar pegar a pedra e deu o último impulso através da areia.

As braçadas até a margem não pareciam terminar. Era como se seus pés não respondessem direito, movimentavam debilmente na água gelada, cascalhos batendo em suas pernas. A realização de que aquilo tudo não era normal veio

naquele momento. Alcançou a margem cansada e se jogou de costas, a lamparina rolou para longe de seu corpo, a chama ainda acesa.

O dia voltou como um soco em suas mente, as janelas da casa de Nazik, o homem de cabelos ondulados no meio do nada, a gruta, o peixe. Ela estava sendo tentada pela mesma loucura que acometeu o dono da propriedade há décadas atrás. Talvez fosse algum tipo de febre do ouro, mas nada tirava o peixe falando dentro de sua cabeça e sua voz suave e sibilante. As mãos alcançaram o pescoço, tentando conferir o que tinha de errado para que ela pudesse respirar debaixo daquela cova de areia e água. Nada fazia sentido em sua cabeça. A história do rei era o tipo de coisa que usavam para afastar turistas ou manter curiosos longe. Só de pensar que logo abaixo daquela água serpenteava um peixe que podia ouvir seus pensamentos lhe descia um frio na espinha. Ela abriu a mochila, conferiu o relógio. Os ponteiros se mexiam normalmente a data ainda era a mesma. Bateu de leve nas bochechas, se fosse sonho haveria de acordar.

Ouviu passos dentro da gruta, ecoando por todos os lados, mas lhe faltou forças para olhar. Seu medo tomando conta. Os passos pararam. Sua visão periférica viu uma mão alcançando a lamparina ainda acesa. Tomou coragem para olhar. O mesmo homem que lhe deu a lâmpada apareceu soprando a chama da lamparina, sentou em uma pedra mais lisa e suspirou.

— Eu disse para você não vir — ele falava calmamente enquanto limpava a lamparina, jogando água pelo chão da gruta — Sei que é bizarro um estranho aparecer e te falar o que deve fazer, mas tentei te ajudar. O que se esconde nessas águas é vil e traiçoeiro.

Ela tentou mover o corpo para levantar, mas a força faltou nos braços.

— O que ele te pediu em troca?

— A lamparina. — Kalim falou apontando para o objeto enquanto o homem abaixou para pegá-lo.

— Então funcionou. Porém, esta é a única vez que conseguirei te ajudar. Vamos sair daqui. Você consegue se levantar, não?

Kalim assentiu. Juntou suas coisas na mochila rapidamente, pegou só a jaqueta para cobrir a roupa de mergulho e saiu carregando o embolado de coisas na mão. Pensou que quando nada faz sentido o melhor era seguir aquilo que parecia um pouco mais plausível. “Antes acreditar em um homem que em um peixe”, pensou. Ele guiou o caminho até o jipe. Já era noite quando entraram no carro e dirigiram até chegarem em uma pequena nascente rodeada de árvores baixas e tortas.

Ao chegar o homem mexeu na traseira do carro e estendeu uma tenda usando varas e uma longa lona. Ele acenou na direção do veículo.

—Você pode se trocar dentro do carro. Eu vou procurar por grama seca para acender o fogo.

Kalim se trocou e arrumou sua mochila de viagem, colocando uma faca dentro da bota. Ao voltar, o homem juntou o punhado de varetas e carvão que tinha no carro e acendeu uma fogueira pequena. Estendeu um pano fino no chão arenoso. Sentou-se e sinalizou para Kalim sentar também.

Kalim continuou agarrada a suas coisas, em pé.

O homem abrandou o olhar, se levantou novamente com esforço e fez uma mesura.

—Assalam alaikum, Kalim. Eu sou Sariab, andarilho dessas terras, filho do vento e do fogo.

Kalim queria ser educada e retribuir a saudação, mas nem a apresentação daquele homem fazia sentido. Tentou abrir a boca uma ou duas vezes, fechou sem dizer nada. Sariab suspirou e voltou a se sentar.

— Acredito que eu vá quebrar seu silêncio falando de uma vez, não é? Afinal ou você sai correndo ou você fica de vez. Eu não sou como você e eu sou mesmo filho do fogo e do vento. Sei que você ouviu histórias sobre meu povo e correu pelos campos procurando djinn quando criança.

Kalim olhava fixamente para o fogo, os olhos demasiadamente abertos. Ela não acompanhava a dança das chamas, apenas usava como ponto focal. Mas enquanto o silêncio crescia ela notou um movimento estranho no fogo. Viu o vulto de uma criança

minúscula correndo entre as chamas. A criança perseguia uma galinha e tinha uma lamparina vazia nas mãos. Ela reconhecia a cena, mas de outra perspectiva. Seu corpo endureceu. Tinha medo de olhar nos olhos cor de amêndoa de Sariab.

— Não me tema, criança, não sou um ser maligno. Só não sou humano como você.

Kalim ficou lívida de raiva.

—VOCÊ ACHA MESMO QUE EU DEVIA ACREDITAR EM VOCÊ. MESMO QUE VOCÊ EXISTA NADA ME GARANTE QUE ESTÁ ME AJUDANDO. Eu.. eu acabei de deixar para trás um peixe que falava e... Tem boas chances de que eu esteja perdendo a sanidade.

Kalim se deu por vencida neste momento, era tudo muito absurdo. Seu cansaço vencia. Ela se sentou no tecido estendido ao chão, ao lado de Sariab. Ele buscou uma panela no carro, colocou ao lado do fogo, falou algumas palavras e deixou tampado por um tempo. Alguns minutos de silêncio e estranheza se passaram e o ar começou a se encher com o cheiro de especiarias e carne. Sariab serviu em dois potes o cozido com grãos de bico. Kalim aceitou de bom grado.

Eles comeram até saciar a fome e esquentar o corpo. A noite costumava esfriar, especialmente perto de um vale, mas a tenda se mantinha quente. Se forçando a acreditar nas histórias de sua mãe, Kalim simplesmente aceitou que o calor provavelmente vinha dele, um gênio da areia, um djinn.

— Porque você não quer que eu pegue a pedra? Ela vale muito e eu poderia ficar tranquila o resto da minha vida com o que estão dispostos a pagar por ela. Eu pretendia enviar um pouco do dinheiro à senhora que me ajudou também.

Sariab bufou impaciente.

— Eu tenho certeza que Nazik não te contou essa história torcendo para que você buscasse a pedra e a fizesse rica. Sei que você não quer a pedra por riqueza. Você quer respostas.

Kalim apertou as mãos sem jeito. Queria provar que realmente tinha um outro propósito ali, como jornalista. Alcançou a mochila e pegou sua câmera, ligou procurou as fotos da gruta. A memória estava vazia.

— Não precisa procurar, as fotos não vão existir. Acho que você vai concordar comigo que ninguém deveria entrar lá novamente, seja por curiosidade, turismo ou ganância. Você deveria deixar de tentar também. Eu tenho protegido esta terra há muito tempo e impedido que muitos encontrem algo pior do que a morte. Ainda assim estou curioso. Por quê você veio?

Kalim fitou o fogo novamente. A verdade é que não era tão fácil explicar porque estava ali. Ela só tinha um palpite e uma informação que poderia estar errada. Achou melhor apenas explicar ao djinn aquilo que tinha certeza.

— Eu venho em busca de respostas sobre a minha família. Não sei quem é meu pai, mas eu sempre o procurei. — ela tentava não parecer infantil — Acho muito injusto que tudo caia sobre os ombros de minha mãe. Por Allah, nunca achei justo. — Tive uma dica e aceitei o desafio. Aliando com meu trabalho.

Sariab, suspirou e estendeu a ela algo para beber. Desta vez ela viu o copo se encher depois que ele disse algumas palavras.

— Talvez sua mãe tinha motivos para não lhe dizer. Talvez tenha aceito o desafio de criar uma filha sozinha. Allah com certeza a capacitou para tanto. Talvez seu pai tenha sido uma alma ruim e ela queria te proteger.

Kalim ficou com as orelhas vermelhas.

— Claro! É só que não é apenas sobre ela. É sobre mim também. Ele desapareceu dizendo que vinha para esta região. É só curiosidade.

O djinn acenou com a cabeça enquanto acendia um cigarro. Demorou um tempo enquanto ponderava no que dizer.

— Eu não vou dizer o que você deve fazer. A decisão é sua, assim como é sua a capacidade de definir quem você é. Mas se puder, carregue isso em seu coração. Só porque alguém se perdeu em loucura, fogo e vento, você não precisa passar pelo mesmo.

Ele deixou Kalim bebendo o chá, com mais perguntas do que respostas na cabeça. Buscou uma esteira, a estendendo no chão. Quando olhou para o fogo, as chamas começaram a baixar, diminuir sua luz. O amarelo deu lugar ao branco da

noite estrelada. Kalim percebeu que o calor da tenda não diminuiu sem o fogo. Depois se deitou na esteira.

— Que a paz de Allah esteja com você Kalim. Boa sorte. Não vou interferir ou te salvar da próxima vez. Busque suas respostas onde achar melhor.

Kalim soltou um obrigada não muito sonoro. Não demorou adormecer apesar da cabeça agitada, o cansaço do corpo foi maior.

No outro dia Kalim acordou bastante revigorada. Quando abriu os olhos e notou o espaço à sua volta, se surpreendeu. Viu apenas seus pertences e um amontoado de pão e frutas sobre a esteira. Não havia nem sinal da fogueira ou do carro. Muito menos de Sariab.

Fez suas preces matinais e ao se sentar ponderou novamente se deveria voltar à gruta. Desta vez não haveria nenhuma lamparina mágica para distrair a criatura. Deixando de lado a indecisão, resolveu que iria. Estava confiante com tudo o que pensara na noite passada. Queria se dar esta chance.

Assim, ajeitou suas coisas, tirou da mochila a roupa de mergulho e uma fita de velcro para prender a faca no tornozelo e se colocou na direção da gruta.

— Bismillah. Que não seja um desastre. Louvado seja Ele.

Ela chegou novamente a gruta, tirou as roupas revelando a roupa de mergulho por baixo e entrou novamente na água. Não demorou muito tempo nadando até que encontrou novamente o brilho verde no fundo d'água e o peixe que o escondeu com seu corpo escuro.

— E então? Dispossta a fazer uma troca comigo? Eu posso sssentir o que você quer. Você quer saber de onde veio. Quer isso maisss do que a pedra. Eu posso te dar isso também. Eu já dei respostas mais difíceis do que essa, para humanos mais desesperados que você.

A sensação de não poder respirar a atingiu de novo. Mas era apenas o medo congelando seu corpo. O peixe voltou a serpentear por suas pernas e pés. Ela não poderia estar mais exposta e vulnerável do que naquele momento. A água fria que entrou por seu pescoço quando ela suspirou ajudou a recobrar alguma razão. De alguma forma ela continuava a respirar.

— O que você ganha com isso? Como eu vou saber se é verdade?

— Talvez você nunca sssaiba, mas é a única resposta que vai consseguir. Sua mãe se envergonha, você sssabe que ela nunca vai contar.

Kalim tentou ganhar tempo, resolveu que iria descobrir tudo o que podia e tentaria fugir usando a faca.

— O que exatamente é você? Ou quem?

— Eu sou as suas dúvidas e questionamentos. Eu sou aquilo que te infesta a mente no silêncio.

— O que você ganha se eu fizer a minha pergunta?

A criatura mais uma vez serpenteou em volta de seu corpo, movimentando a água fria.

— Você ganha uma resposssta e eu ganho uma alma. A sua alma em troca da resposta e da pedra. É simples. Nada de ruim vai acontecer contigo, é uma promessa para o futuro.

Kalim ponderou, pediu sabedoria aos céus.

— Desde quando você promete isto aos esperançosos que vem aqui?

O peixe aumentou de tamanho e serpenteou perto do rosto de Kalim.

—Enquanto houver ganância, enquanto houver desejo, *eu* vou estar aqui. Enquanto houver humanidade, haverá almas para coletar. Você não é pior que ninguém, não se preocupe. Mais dia, menos dia, todos chegam aqui.

Os olhos verdes do peixe brilharam cara-a-cara com Kalim. Não se sentia mais tentada pelas falsas promessas. Esperou o melhor momento, tirou com rapidez a faca do cinto e fincou no corpo da criatura ainda distraída. O animal remexeu-se com o golpe e um silvado contínuo e estridente rompeu a água. Kalim nadou rapido até as formações de corais de onde o brilho verde irradiava. Fechou sua mão em volta de alguma coisa e saiu nadando o mais rápido que podia.

Enquanto nadava, Kalim foi surpreendida por um ataque de moreias surgidas dos túneis do enorme coral. Elas circundaram-na e apertaram seu corpo, puxando -a para baixo. Kalim tentava escapar usando suas últimas forças. Tateava a parede de areia que fechava o sinistro lugar. Sabia que a criatura-peixe não poderia se recuperar a qualquer momento e que essa era sua única chance de fugir.

Apagou por alguns segundos. Sua mão lentamente se abria enquanto perdia as forças. No fundo de sua mente a imagem da mãe lhe desejando boa viagem se formou nitidamente. Elas brigaram antes de Kalim viajar. E ainda assim a mãe tentou mais uma vez convencê-la.

— Kalim, lembre que somos todos galhos da mesma árvore. Não importa a terra onde você surge e sim os frutos que você produz.

Kalim se viu fechando a porta da casa enquanto sua mente voltava para o momento atual. A dor. A água. Cansada, queria desistir, mas prometeu que não iria se entregar para a criatura. Sentiu algo puxando-a pelos braços, finalmente livre. Queria descansar, deixar tudo e todos de lado. Mas se agarrou ao que a mãe disse, às mãos invisíveis. Deu um último impulso resoluto para fora da água.

Caiu na margem com metade do corpo ainda dentro da água. Tossiu tentando forçar toda água pra fora dos pulmões. Quando abriu a mão, viu a pedra.

Ela brilhava em verde, salpicada por pequenos pontos azuis elétricos. Kalim admirou-a por alguns instantes. Depois levantou-se com dificuldade, ajeitou a pedra radiante no chão da gruta, procurou uma outra maior e com ela esmagou com o antigo desejo do sheik com todas as suas forças. Pequenos pedaços coloridos saltaram afiados, cortando seu rosto como numa vingança inútil.

Deixou-se cair novamente no chão e apagou.

—Tá aqui, vó!
—Me espera menina! Não posso correr!
—Veeeem vó!
Bracinhos pequenos e dourados envolveram Kalim.

— Kaki, a vó veio cuidar de você. Você sumiu! A gente ficou sabendo pelo moço e veio te achar.

— Salamaleiko Kalim, que bom te ver bem. Louvado seja Allah. Não fosse aquele homem ter avisado eu nem sei como te acharíamos.

Kalim acenou lentamente com a cabeça. Queria abraçar a senhora e a menina, mas concentrou-se em levantar. Foi levada em uma carroça puxada por um boi. Descansou na casa de Nazik por dias, até recuperar as forças e sarar os ferimentos.

Quando ela já conseguia ajudar na casa e sair da cama, alternava os momentos de descanso mostrando fotos de suas viagens à pequena Lehlib. Os dias eram preguiçosos e Kalim alugara um quarto não muito longe dali. Ela havia prometido ajudar Nazik como recompensa por sua gentileza, ela era boa em fazer reparos.

Nos dias mais tranquilos, enquanto o sol ficava ameno, ela sentava para trocar conversas com Lehlib enquanto a criança contava histórias de sua família e mostrava fotos antigas da avó.

Num desses dias, enquanto conversavam, Nazik chegou silenciosa e amarrou uma pulseira em seu pulso, feita de linhas coloridas e pequenos elos de metal.

— Você precisa de um desses agora. Todos da família têm um, até aqueles que foram embora, assim você saberá o lugar ao qual pertence. Kalim agradeceu e abraçou a velha senhora.

Mais tarde em casa, Kalim mexeu em sua mala e pegou um pequeno saquinho que sua mãe tinha deixado lá.

De dentro tirou uma pulseira igual, mas desgastada e com as linhas desbotadas. Ela riu, finalmente entendendo o nervosismo de sua mãe antes de sua viagem. Ainda assim agradeceu pela jornada. Ao fogo, ao vento e aos galhos que a vida formava.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Reinos de Ferro tem piratas. E o Brasil também...

Como a distribuição não autorizada de arquivos em sites e grupos afeta o mercado de RPG nacional

VAMOS FALAR SOBRE PIRATARIA

É difícil quantificar o efeito da pirataria no RPG nacional. Não apenas produtos importados, traduzidos e lançados aqui, mas também aqueles criados pelas nossas próprias mãos.

Não é meu objetivo apelar para um falso moralismo e atestar que toda pessoa que por acaso pratique pirataria é um monstro sem coração que deve arder nos fossos do Abismo. Assim como foi com os videogames, há um certo valor na nossa busca por conta própria por acesso a essas obras tão incríveis mas tão inacessíveis para nós.

Ainda assim, precisamos conversar sobre a pirataria no RPG. E, em especial, como ela têm afetado negativamente o nosso mercado atual.

Um breve flashback...

O RPG chegou tímido ao Brasil, com pelo menos vinte anos de atraso. Lá fora, o primeiro *Dungeons & Dragons* tinha sido lançado em 1974 e logo vieram vários outros sistemas. Os sortudos que conseguiram material de RPG ainda nos anos 80 devem lembrar a dificuldade, porque o jogo só atracou de fato aqui nas nossas terras nos saudosos anos 90.

Muito conhecida por aqui como a "Era Xerox".

Livros eram caros (ou melhor, são caros) numa comparativa com o nosso ganho médio (não deveriam ser, mas essa é outra discussão para outro momento). Jogos de tabuleiro também. E considerando que o próprio *D&D* aportou com a caixa da Grow, uma empresa de brinquedos, (e mais tarde com o *First Quest*), vendida como um jogo, o acesso não continuou lá essas coisas.

Com a chegada de *GURPS* e *Vampiro: A Máscara*, fomos aprendendo que não precisávamos de grandes mapas, miniaturas ou mesmo CDs acompanhantes de áudio (recursos muito bons, mas nada obrigatórios). Mas ainda assim, comprar um livro de RPG continuava um luxo.

Até descobrirmos que também podíamos fotocopiar esses livros. De repente, algo que custava 80 reais podia ser acessível a até metade desse preço. Não era um sistema ou ideia perfeita, mas até que funcionou.

Os anos passaram, e chegamos à era dos PDFs. Foi uma nova onda de pirataria, dos famosos *scans* (arquivos escaneados), e um acesso ainda mais facilitado. É claro que a pirataria eclodiu, e isso só aumentou quando as empresas começaram a lançar PDFs oficiais dos seus produtos. Na 4ª Edição de *D&D*, os PDFs que chegavam eram arquivos com prova de cor, que iam para a gráfica.

Repetindo: é claro que isso ajudou (e ainda ajuda) muita gente a ter acesso a coisas que de outra forma não teria, mas essas empresas grandes querem é gerar dinheiro, e não é à toa que na 5ª Edição de *D&D* (5E a partir de agora) a Wizards of the Coast abandonou os PDFs oficiais. Lançou tudo digital, mas pela plataforma online *D&D Beyond* que até que está dando certo.

Aqui no Brasil, a coisa continua endêmica, de verdade, de uma forma doente. Não só temos uma "tradução da comunidade da 5E", feita por muitas pessoas sem experiência, com termos terríveis, erros crassos e até mesmo alteração de regras (os "tradutores" decidiram arbitrariamente alterar regras com as quais não concordavam). Ou seja, nem o material original essa "comunidade" consegue manter. Uma pirataria que garante um trabalho inferior e, pior ainda, errado.

Mas há uma tradução de fato feita pela comunidade de D&D: a tradução do SRD, o material básico que você precisa para começar a jogar e até criar em cima suas próprias raças, classes e materiais de jogo. Uma tradução oficial e gratuita, mas ignorada por aqueles que querem mesmo é os livros básicos de graça. E não ficam contentes só com o PDF: contratam encadernadores para fazer edições especiais e artesanais que passam dos cem reais. Nenhum centavo desse dinheiro para nas mãos dos criadores do jogo, e empresas grandes como a Wizards (subsidiária da Hasbro, uma verdadeira gigante) veem essas coisas como uma garantia de perda de dinheiro.

(Um parêntese aqui: a comunidade ganharia muito com o acesso, especialmente para pessoas cegas, com PDFs oficiais, mas fica difícil pedir isso se as editoras acabam perdendo mais do que ganhando.)

Mas é tão ruim assim?

Desde 2013, as editoras nacionais, tanto grandes quanto pequenas (para termos uma noção, a Jambô pode ser considerada uma das grandes mas dentro do nosso pequeno nicho, do nosso pequeno espaço), têm tido uma ascensão belíssima de se ver. Cada vez mais RPGs, cada vez mais jogos, cada vez mais romances, importados e traduzidos ou de produção própria têm chegado às estantes. Umas por já terem uma boa posição dentro do mercado. Outras através dos vários financiamentos coletivos. Algumas com

jogos grandes e conhecidíssimos. Outras com jogos muito pequenos, mas ainda muito dignos da nossa atenção.

Nossa pirataria não se contenta em piratear grandes títulos (como o próprio *D&D*, que finalmente chegará em português em 2019); o pior da pirataria brasileira atual está no imenso desleixo, descaso e absoluto desrespeito conosco, criadores, editores, tradutores de RPG.

Títulos que chegam a sair a míseros 30 reais por PDF são muito pirateados. *Lankhmar*, cenário de *Savage Worlds* lançado aqui pela Retropunk, teve sua tradução feita pelo **Eder**, que tinha familiares no hospital na época da tradução do título. **Fernando Del Angeles**, também da Retropunk, comprou um notebook novo só para trabalhar no hospital, em outra emergência familiar. Cadê o respeito pelo trabalho deles? E isso que *Lankhmar* foi lançado de forma ridiculamente acessível por financiamento coletivo, com recompensas para as primeiras pessoas sortudas a um preço risível.

A própria *Dragão Brasil* que você está lendo é outro exemplo. São míseros 7 reais mensais para manter a revista viva, funcional e pagando todos seus funcionários e contribuintes (um título desses não é um apanhado de textos feitos por passatempo e jogados de qualquer maneira, vocês certamente veem que há trabalho, esmero e carinho aqui), e mesmo assim, pirateiam a revista. Eu, como apoiador, amava os mapas de batalha, mas estavam sendo imensamente espalhados por aí em sites e grupos de pirataria e pararam de ser produzidos pela revista (não eram só meros desenhos não, ou você acha que eles não dão um trabalho do cão para serem feitos?). Por sorte, a Jambô decidiu lançar os mapas oficialmente como produtos, o que chega a me deixar ainda mais feliz (mas impede seu uso em jogos online por Roll20 e afins).

E a seguir eu trago os exemplos mais esdrúxulos, mesquinhos e francamente cruéis disso tudo, que francamente me enojam.

Os casos extremos

O fastplay de *Karyu Densetsu*, obra nacional de **Nina Bichara** e **Thiago Rosa** (ambos colaboradores da *Dragão Brasil*) lançada pela Pensamento Coletivo, é completamente gratuito. São 37 páginas de prévia junto de uma aventura. O arquivo fica na loja da PensaCol por vários motivos, um deles sendo a importância de medir os downloads e de onde vêm os acessos do jogo (uma necessidade mercadológica). E mesmo sendo de graça, alguém pegou o arquivo e upou num site onde há muitos títulos upados ilegalmente.

Eu vou repetir isso: o fastplay é de graça e mesmo assim foi pirateado.

O último exemplo é direto de *Old Dragon*. Esse RPG nacional da Redbox Editora tem uma das comunidades mais incríveis que eu já vi. Há tanta gente criando suplementos próprios pelos grupos e blogs, com uma paixão linda de se ver. E, mesmo assim, alguém decidiu pegar vários desses suplementos feitos por fãs, gratuitos, e vender seus PDFs no Mercado Livre por cerca de 15 reais. É isso mesmo. Pegar algo gratuito, que não foi obra sua, e vender e ganhar em cima disso. Do trabalho e esforço apaixonados de outra pessoa.

E mesmo com tudo isso escancarado, com tantos de nós criadores, tradutores e editores falando sobre isso, muitos ainda jogam falas tenebrosas contra nós. Dizendo *"artista tem mesmo é que trabalhar por amor; quer ganhar dinheiro, faça outra coisa"*. Isso aconteceu perto do fim do ano passado. Não foram um ou dois comentários, foi uma miríade de pessoas não só repetindo absurdos como esses, mas também afirmando que a postura de quem roubou o material de fã e vendeu ilegalmente estava correta. Pessoas que justificam tudo isso com coisas como *"um livro de Dungeons & Dragons custa 300 reais no Brasil"*, coisa que nunca aconteceu, e mesmo com os mais caros, o valor não chega a 300 reais. Além disso, os anúncios presentes nesses tais "blogs Robin Hood" geram dinheiro por visualização e acesso enquanto "dão" os produtos pirateados.

Sabe o pior? Há inúmeros RPGs gratuitos aqui mesmo no Brasil. *3D&T Alpha*? Grátis. O SRD de *Tormenta*? Também. *Old Dragon* você só precisa cadastrar seu e-mail para ganhar o PDF básico. *Mighty Blade. Travessias. Lasers & Sentimentos*. ***Um dos primeiros vídeos no meu canal da Ordem do Dado*** tem uma carga enorme de links de RPGs totalmente gratuitos. Não são poucos, e são de enorme qualidade.

Enquanto grupos do Facebook de sistemas específicos, oficiais ou não, têm centenas ou alguns milhares de usuários, grupos de distribuição ilegal chegam às dezenas dos milhares. Um deles chegou a ultrapassar 15 mil usuários. Já imaginou, 15 mil pessoas fazendo propaganda daqueles tantos jogos gratuitos? Jogos bons, ainda por cima, não só meras alternativas aos sistemas mais famosos e mais caros? Nosso hobby ia crescer, e muito.

O "comportamento pirata" não é bonito. Não é Robin Hood. Há a questão de acesso, é claro, mas não é o que está acontecendo. Passar o arquivo para o uso do seu grupo de RPG, ou para uma amiga sua conhecer o jogo, é uma coisa. O que tem acontecido é um enorme descaso e um enorme desrespeito, e precisamos conversar sobre isso. Conversar e conscientizar as pessoas de que esse comportamento fere a nós e a nossa comunidade.

E o que podemos fazer?

Há muito a se discutir. Existe a possibilidade de serviços como o *D&D Beyond* por aqui? Algum tipo de "*Netflix* do RPG" como a White Wolf tentou criar (que acabou por motivos externos graças à mudança administrativa ocorrida em 2018)? Temos um serviço no Brasil, o ***Dungeonist***, que poderia ser um centro de distribuição de produtos digitais de RPG, ou então um exemplo do serviço, mas pouco se fala nele. E também precisamos falar do respeito com que trabalha com tudo isso.

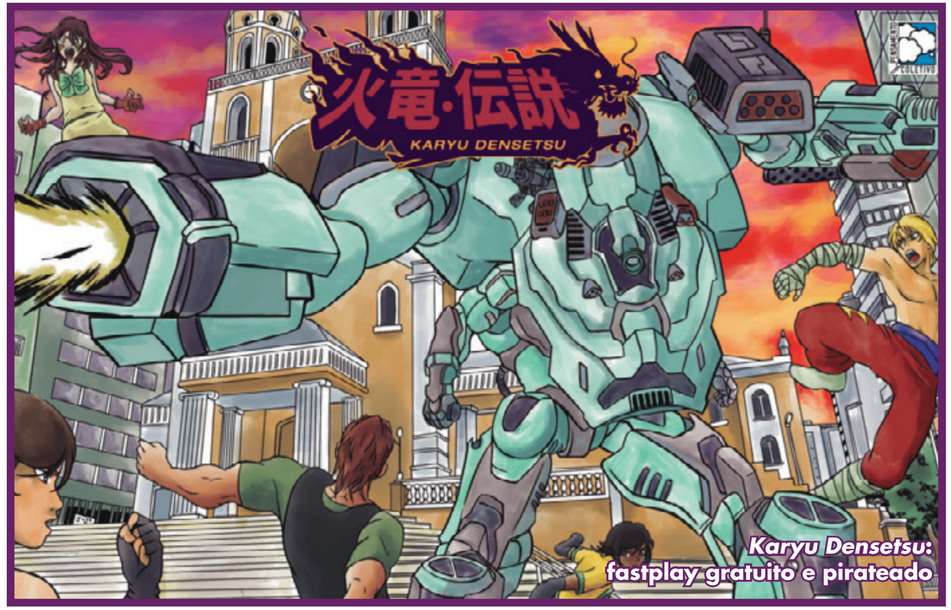
O RPG só vive enquanto nós escrevermos e criarmos. Não se ganha muito fazendo RPG por aqui (brincamos sempre que trabalhamos com RPG para gastar em RPG), e se há pouco a se ganhar e pouco ou quase nenhum reconhecimento (e um enorme destrato por parte dos ditos "RPGistas"), por que continuaríamos?

Mas queremos continuar. Somos cabeça-dura. Somos teimosos. E amamos o que fazemos. Por isso eu termino com um simples pedido:

Meça suas biblioteca, parça.

STEPHAN MARTINS

Lankhmar, da Retropunk



Karyu Densetsu: fastplay gratuito e pirateado

COMO CRIAR SEU YOUKAI

Regras para criação de monstros em *Império de Jade*

Publicado em 2018, após uma espera de mais de uma década, *Império de Jade* trouxe uma grande quantidade de material de jogo inédito para mestres e jogadores.

Embora esse material inclua um capítulo de Bestiário, com criaturas para servirem tanto como antagonistas quanto aliados, alguns sentiram falta de regras para criar seus próprios monstros. Este artigo corrige esta falha.

Muito das informações a seguir seguem o mesmo modelo do *Manual de Criação de Monstros*, um suplemento digital gratuito de *Tormenta RPG*; por isso vamos nos focar mais na parte da criação e em dicas para desenvolver suas próprias criaturas.

CONCEITO

Mais importante do que a ficha em si, criar um conceito de criatura pode facilitar muito o seu trabalho. Em última instância, quanto mais simples o conceito, mais fácil para você desenvolvê-lo e para os jogadores entendê-lo. Por exemplo, o dragão, o monstro mais famoso de todos, pode ser descrito simplesmente como um "réptil alado que cospe fogo".

Em aventuras de *Império de Jade* (*IdJ*), muitas vezes você vai querer adaptar criaturas de mitologias orientais (e em suas representações modernas em mídias como mangás, animes etc). Embora isso seja de fato encorajado, uma sugestão é usar essas lendas como base, mas modificar conforme o necessário para que a criatura se encaixe em Tamu-ra. Use palavras-chave do cenário — como o conceito de Honra, as três grandes religiões, classes sociais ou de personagem (como dai'zenshi ou ninjas), a ameaça distante da Tormenta, e mesmo locais já descritos — como elementos capazes de dar mais cor à uma criatura folclórica.

Conceitos simples e adaptações são maneiras práticas de começar. Porém, em jogo, a criatura deve cumprir uma função — seja como oponente aos personagens, ou como aliada. Assim, pense também na função da criatura. Algumas estão ali para aparecer em grandes quantidades, como goblins ou kyoukotsu — essas devem ser simples, para que controlar várias delas ao mesmo tempo não deixe o jogo lento. Outras, como titãs ou odokuro, existem para enfrentar o grupo sozinhas — essas devem ter uma boa quantidade de pontos de vida e habilidades defensivas, para que não sejam derrotadas muito rapidamente.

Quando o conceito geral da criatura estiver definido, pense em alguns detalhes. Por exemplo: onde ela vive, como ela vive, e como ela se relaciona com outras criaturas são perguntas que, se respondidas, podem enriquecer bastante a criatura.

*Vamos criar um monstro como exemplo. Já mencionado em IdJ na arma **chifre das cerejeiras celestiais**, o ser mitológico conhecido como qilin (ou kirin) tem um papel em muitas lendas do mundo real. Em vez de usá-las diretamente, vamos mesclar e selecionar partes, para gerar uma criatura que possa até mesmo surpreender aqueles que já são fãs de mitologia do Extremo Oriente. Seu conceito: um quadrúpede com chifres que cruza os céus a galope, trazendo tempestades ou bonanças.*

TIPOS DE CRIATURA

Todas as criaturas de *IdJ* são classificadas em cinco tipos básicos. Normalmente, criaturas pertencem a um tipo e ganham níveis de personagem nele. Em outras palavras, o tipo é para uma criatura o que a combinação de raça e classe é para um personagem jogador.

Apesar disso, mesmo personagens jogadores pertencem a um tipo. Todas as raças básicas são consideradas humanoides, exceto henge (animal), kaijin (monstro) e mashin (construto). O tipo também determina quais habilidades, talentos, jutsus e itens mágicos afetam essa criatura — por exemplo, o jutsu *mestre verdadeiro* tem como alvo uma criatura humanoide.

Sabendo o conceito geral da criatura, e olhando a lista a seguir, é fácil determinar seu tipo. Considere as descrições de tipo oferecidas no *Capítulo 7: Bestiário*.

De modo geral, as características básicas sempre valem para criaturas com níveis do tipo especificado. Já as outras características se aplicam à maioria dessas criaturas, mas podem haver exceções. Criaturas que começam sem pontos de magia ainda podem escolher o talento Poder Mágico (e desse modo se beneficiar do uso especial de PM disponível para criaturas, como visto em *IdJ*, p. 255).

Como uma criatura de grande poder, o qilin se encaixa melhor com os tipos monstro ou youkai. Por seus dons espirituais, poderia ser um youkai, talvez até um visitante do Reino de Lin-Wu. Mas essa versão do qilin será uma criatura rara, que se recolheu a locais desconhecidos durante a invasão e agora volta a caminhar pelos céus. Portanto, será do tipo monstro.

Animais

Animais são seres vivos sem inteligência suficiente para desenvolver uma linguagem e sem habilidades sobrenaturais. A exceção mais famosa são os henge.

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 4 por nível.
- **Pontos de Magia:** 0.
- **Bônus Base de Ataque:** +3/4 por nível (como a tabela do ninja, shugenja e yakuza).
- **Perícias Treinadas:** 2 + mod. Int (mínimo 1).
- **Talentos Bônus:** Fortitude Maior e Reflexos Rápidos.

Outras características

- Valor de Inteligência 1 ou 2.
- Valor nulo de Honra. Habilidades relacionadas a honra não os afetam.
- Visão na penumbra.

Construtos

São criaturas fabricadas artificialmente ou objetos animados por magia.

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 5 por nível.
- **Pontos de Magia:** 1 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +3/4 por nível.
- **Perícias Treinadas:** 2 + mod. Int (mínimo 1).
- **Talentos Bônus:** —

Outras características

- Valor nulo de Constituição. Construtos são imunes a efeitos que exigem testes de Fortitude, exceto efeitos que afetam especificamente objetos ou construtos.
- Valor nulo de Honra. Habilidades relacionadas a honra não os afetam.
- Recebe um número de PV adicionais de acordo com seu tamanho: Pequeno, 10; Médio, 20; Grande, 30; Enorme 40; Descomunal 60; Colossal, 80.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doenças, encantamento, enjoo, fadiga, luz, paralisia, sangramento, sono, trevas e venenos.
- Não precisam respirar, se alimentar e dormir. São imunes a efeitos benéficos e prejudiciais que envolvam essas funções.
- Não recuperam pontos de vida com descanso ou curas mágicas. Alguns podem ser consertados usando perícias como Identificar Magia ou Ofício, ou podem recuperar-se de outras formas.
- Destruídos quando seus PV chegam a 0.
- Visão no escuro.

Humanoides

Seres parecidos com os humanos, tanto em anatomia quanto em inteligência. Em geral possuem linguagem e culturas próprias.

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 3 por nível.
- **Pontos de Magia:** 1 no 1° nível, 0 por nível seguinte.
- **Bônus Base de Ataque:** +3/4 por nível.
- **Perícias Treinadas:** 2 + mod. Int (mínimo 1).
- **Talentos Bônus:** —

Outras características

- As raças humanoides sórdidas ou piores (Honra 5 ou menos) são conhecidas coletivamente como *bakemono*.

Monstros

Em geral, são seres de anatomia estranha ou com habilidades fantásticas.

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 6 por nível.
- **Pontos de Magia:** 2 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +1 por nível.
- **Perícias Treinadas:** 2 + mod. Int (mínimo 1).
- **Talentos Bônus:** Fortitude Maior e Reflexos Rápidos.

Outras características

- **Visão no escuro.**

Youkai

Este vasto grupo inclui todas as criaturas sobrenaturais, incluindo espíritos nativos de outros mundos e shiryou (mortos-vivos).

Características básicas

- **Pontos de Vida:** 6 por nível.
- **Pontos de Magia:** 3 por nível.
- **Bônus Base de Ataque:** +1 por nível.
- **Perícias Treinadas:** 4 + mod. Int (mínimo 1).
- **Talentos Bônus:** Fortitude Maior, Reflexos Rápidos e Vontade de Ferro.

Outras características

- Não precisam respirar, se alimentar e dormir, mas ainda podem fazer essas coisas se quiserem. Por isso, não são automaticamente imunes a efeitos benéficos ou prejudiciais que envolvam essas funções.
- Destruídos quando seus PV chegam a 0.
- Visão no escuro.
- Youkai sórdidos ou pior (Honra 5 ou menos) são conhecidos coletivamente como oni.
- Youkai honrados ou melhor (Honra 16 ou mais) são conhecidos coletivamente como tenshi.

Shiryou

São um tipo especial de youkai. A maioria tem as seguintes características:

- Valor nulo de Constituição. Shiryou são imunes a efeitos que exigem testes de Fortitude, exceto aqueles que afetem especificamente shiryou.
- Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doenças, enjoo, fadiga, paralisia, sangramento, sono e venenos.
- Não precisam respirar e dormir. São imunes a efeitos benéficos e prejudiciais que envolvam essas funções.
- Não recuperam pontos de vida com descanso.
- Sofrem dano por efeitos de luz (mesmo quando o efeito normalmente cure pontos de vida) e recuperam pontos de vida com efeitos de trevas (mesmo quando o efeito normalmente cause dano).

Tamanho

Após o tipo, devemos escolher o tamanho da criatura. Ele determina quanto espaço ela ocupa e seu alcance natural, além de fornecer modificadores nas jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Furtividade. O tamanho também ajuda a determinar os valores de habilidades físicos, o deslocamento e o dano das armas naturais da criatura, vistos mais adiante.

Existem nove categorias de tamanho. Em ordem crescente, elas são: Ínfimo (a menor), Diminuto, Mínimo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme, Descomunal e Colossal (a maior). A partir de Grande, você também deve determinar se a criatura é alta (como a maior parte dos bípedes) ou comprida (como a maior parte dos quadrúpedes). Siga as informações da tabela em *IdJ*, p. 236.

Qilin são criaturas magníficas, cobertas de escamas multicoloridas. São quadrúpedes de grande porte, com pescoço alongado. Isso indica um tamanho entre Grande ou Enorme; escolhemos o tamanho Grande (comprido) para que possam servir de montaria se assim quiserem (como serão criaturas inteligentes, eles normalmente não vão ser "domados" como os cães-leões de Dai'Soogen).

Valores de Habilidades

O próximo passo é escolher valores para as sete habilidades básicas: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma e Honra. Ao contrário de personagens jogadores, recomendamos que o mestre simplesmente decida os valores que fizerem mais sentido para seu conceito – tendo em mente que valores mais altos deixam uma criatura mais forte naquele aspecto, e vice-versa.

Em relação às habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição), o tamanho da criatura também deve ser levado em conta. Uma criatura Ínfima ou Diminuta (tamanho de uma mosca ou sapo) não deveria ter valor de Força acima de 1; do mesmo modo, recomenda-se no mínimo Força 30 ou mais para criaturas Descomunais ou Colossais. De modo geral, quanto menor a criatura, mais alta deve ser sua Destreza; mas isso pode variar para representar criaturas particularmente lerdas ou imprecisas.

Já entre as habilidades mentais, escolha de acordo com o conceito. Criaturas simplórias, como animais, costumam ter Int 1 ou 2, Sab 10 (se não são particularmente atentas ou distraídas) e Car entre 2 e 6 (de acordo com a sua força de personalidade). A partir de Int 3, a criatura já é capaz ao menos de entender um idioma, mesmo que não saiba falar; a média humana está em Int 10 e 11. Valores de Sabedoria e Carisma mais altos representam criaturas que interagem mais com seus ambientes, ou mesmo têm algum tipo de organização social.

Ao escolher a Honra da criatura, esteja certo de que isso será um dos principais meios de entender a posição da criatura na sociedade e imaginário tamuranianos. Uma criatura fantástica, mesmo que de inteligência baixa, pode ter Honra elevada – representando um desafio ainda maior para personagens honrados que tenham que deter a criatura por alguma razão! Por outro lado, seres desonrados, sórdidos e desumanos em geral serão inimigos, depredando e causando problemas...

Lembre-se também que algumas criaturas podem não ter um ou mais valores de habilidades. Um criatura sem Força é incorpórea; use seu valor de Int caso ela precise interagir com objetos ou criaturas incorpóreas. Uma criatura sem Destreza, além de altas penalidades, não pode ter nenhum tipo de deslocamento: talvez seja uma planta ou pedra com poderes sobrenaturais. Criaturas sem Constituição não tem metabolismo – não estão vivas em nenhuma acepção possível do termo. Criaturas sem Inteligência apenas seguem ordens e programações prévias, sem capacidade de raciocinar ou se adaptar. Pense em robôs! Criaturas de Int animal ou nula também tendem a ter Honra nula, já que esta representa seres incapazes de obter Honra, mas cujas ações são motivadas apenas por uma existência simples, sem desrespeito deliberado à Honra. Por fim, todas as criaturas devem possuir valores de Sabedoria e Carisma, ainda que no mínimo 1. Qualquer coisa sem Sabedoria ou Carisma é um objeto, não uma criatura.

O qilin é uma criatura Grande, forte e resistente. Ele terá Força 25 e Constituição 18. Apesar de seu tamanho, ele é surpreendentemente ágil, como o vento que cavalga: Destreza 15. Como já explicado, eles serão capazes de raciocinar e interagir de maneira mais complexa com os povos humanoides; terá Inteligência 10 e Carisma 18 – por seus modos gentis e aparência magnífica e impressionante. Também terão Sabedoria elevada (17), para representar sua percepção e força de vontade. No tocante à Honra, estarão próximos à honradez, mas sem serem tão elevados quanto a nobreza ou os dragões celestiais: Honra 15 é apropriada nesse caso, permitindo inclusive o uso da Honra como reserva de força, se necessário.

Nível & Nível de Desafio

O nível é uma medida específica do poder da criatura. Junto com o tipo, define o bônus base de ataque, os pontos de vida e os pontos de magia da criatura. Além disso, modifica sua classe de armadura, testes de resistência e graduações em perícias. Siga a tabela Benefícios por Nível, em *IdJ*, p. 45, deixando os talentos para depois.

Por outro lado, o nível de desafio é uma medida abstrata do poder da criatura. Ele serve para determinar a recompensa em XP por derrotar a criatura (como explicado em *IdJ*, p. 283). Não há uma fórmula exata para determinar o nível de desafio de uma criatura. Criaturas típicas têm menos habilidades especiais que personagens, por isso seu ND é normalmente 80% do seu nível (por exemplo, uma criatura típica de nível 10 tem ND 8). Criaturas simples, com poucas ou nenhuma habilidade especial podem ter ND ainda menor — por volta de 50% do seu nível. Por outro lado, criaturas com muitas habilidades especiais, ou com habilidades especiais muito poderosas, podem ter ND maior que seu nível, normalmente em 1 ou 2 pontos.

Queremos que o qilin seja poderoso. Um desafio digno para grupos de nível alto, capazes de executar jutsus sublimes... Ou seja, acima do 10° nível, mas abaixo do 15° nível. Assim, vamos fazê-lo um monstro 14. Seu ND, por enquanto deve ficar entre 11 e 14 – ainda temos que ver quantas habilidades especiais significativas ele terá!

Deslocamento

Escolha uma ou mais formas de deslocamento para a criatura, de acordo com seu conceito. A maioria das criaturas terá apenas deslocamento terrestre – mas existem outros tipos, como vôo, escalada, escavar e natação.

Use como base o deslocamento de criaturas Médias (9m), e ajuste para mais ou menos a partir daí. Em geral, o deslocamento de voo é sempre o dobro do deslocamento terrestre de uma criatura de agilidade similar; enquanto deslocamento de natação e escalada equivalem a este, e o deslocamento de escavar fica pela metade desse valor. Por fim, tenha em mente que criaturas maiores tem deslocamentos maiores, pelo tamanho de suas passadas.

Veloz como o vento que traz a tempestade, o qilin vai ser mais rápido que outras criaturas de tamanho e disposição similar, como cavalos e cães-leão. Seu deslocamento será 24m. Por "cavalgar pelo céu", ele poderá caminhar no ar, como no jutsu kata do grou; essa pode contar como uma das habilidades especiais do qilin.

Armadura Natural

Muitas criaturas tem Destreza alta ou acesso a habilidades defensivas. Além dessas fontes, uma criatura pode possuir um bônus natural em sua classe de armadura, representando suas defesas, bem, naturais! Pele frágil, como a humana, não oferece bônus. Pele mais grossa ou pelagem podem oferecer bônus baixos, de CA+1 a +3. Couro ou escamas oferecem entre CA+2 a +6, mas podem chegar a valores mais altos. Criaturas com casco, carapaça ou couraça têm as armaduras naturais mais altas: em geral o bônus mais baixo seria CA+6, podendo chegar a valores absurdos, como a couraça de kaiju e seu bônus de CA+35! Em geral, armadura natural é cumulativa com quase toda fonte de bônus de CA, exceto o talento Casca Grossa — já que são quase a mesma coisa.

O qilin tem Destreza razoável (CA+2), um bônus de CA+7 por seu nível e uma penalidade de –1 por seu tamanho. Isso resulta em CA 18, algo baixa. Como ele é coberto de escamas e de natureza mágica, podemos oferecer um vigoroso bônus de CA+12 para um total de CA 30 (um desafio razoável para combatentes de nível alto).

Armas Naturais

Criaturas que não usam armas manufaturadas em geral tem uma ou mais armas naturais, como mordida, garras e cauda. Ao fazer a ação padrão atacar, criaturas com armas naturais podem fazer um ataque com cada uma delas. No entanto, sofrem uma penalidade de –4 em todas as jogadas de ataque. É possível reduzir essa penalidade com o talento Ataques Múltiplos, visto a seguir. Armas naturais são sempre consideradas armas leves.

Os tipos de armas naturais mais comuns incluem garras e pinças (dano de corte); chifres, ferrões e mordidas (dano de perfuração); e caudas, cascos, pancadas e tentáculos (dano de esmagamento). "Pancada" é um tipo genérico de arma natural, usado para armas que não se encaixam em outras categorias.

O dano das armas naturais varia de acordo com o tamanho da criatura e as sugestões na tabela abaixo, de Ínfimo a Colossal (o valor colorido se refere à criaturas Médias).

• **Mordida e cascos:**
1 > 1d2 > 1d3 > 1d4 > 1d6 > 1d8 > 2d6 > 3d6 > 4d6

• **Garra, ferrão, pancada ou tentáculo:**
— > 1 > 1d2 > 1d3 > 1d4 > 1d6 > 1d8 > 2d6 > 2d8

• **Chifre, pinça e cauda:**
— > 1 > 1d3 > 1d4 > 1d6 > 1d8 > 1d12 > 2d8 > 3d8

Arma Natural Aprimorada — Combate

Sua arma natural é mais perigosa que o normal.

Pré-requisito: uma ou mais armas naturais.

Benefício: escolha uma arma natural. A arma causa dano como se você fosse uma categoria de tamanho maior.

Especial: uma criatura Colossal com este talento causa o dano como a seguir: mordida, 6d6; garra, ferrão, pancada, tentáculo, 2d10; chifres, pinça, cauda, 4d8.

Ataques Múltiplos — Combate

Você sabe como usar todo o seu corpo em uma luta.

Pré-requisito: uma ou mais armas naturais.

Benefício: ao fazer ataques adicionais com armas naturais, a penalidade que você sofre em seus ataques diminui para –2.

Pairar — Combate

Você consegue pairar em pleno voo, de modo a realizar ações enquanto se movimenta.

Pré-requisito: deslocamento de voo.

Benefício: quando gasta uma ação de movimento para se deslocar voando, você pode fazer uma ação padrão no meio do voo. A distância total percorrida não pode ser maior que seu deslocamento. Por exemplo, uma criatura com deslocamento de voo 24m pode voar 18m, fazer uma ação padrão (atacar, lançar uma magia, usar uma habilidade especial...) e voar mais 6m.

O chifre (ou chifres) do qilin são famosos na mitologia, então é apenas apropriado que o nosso também tenha essa característica. Vamos dar a ele dois conjuntos de chifres: um par de chifre curtos projetados para os lados e para cima, meio como os de renas ou girafas; e um chifre de unicórnio, perolado, saindo do meio da testa (dano 1d8, mas vamos melhorar isso mais adiante!). Como é um quadrúpede com garras curtas, também pode atacar com as duas frontais ou traseiras (pelo seu tamanho, dano 1d6).

Perícias

Determinar as perícias da criatura é simples. Apenas veja a quantidade de perícias treinadas que ela possui, dependendo de seu tipo e modificador de Inteligência e escolha as perícias de acordo com seu conceito. Criaturas irracionais são treinadas em perícias como Percepção, Iniciativa e Furtividade.

Embora inteligente, o qilin não é particularmente estudioso ou comunicativo. Ele tem direito a duas perícias treinadas: vamos escolher Iniciativa e Percepção.

Talentos

Assim como personagens jogadores, toda criatura pode escolher, para cada nível de personagem, um talento. Porém, como os valores de habilidade de criaturas são escolhidos, o nível serve como um limite para a quantidade máxima de talentos. Presume-se que níveis em que não foram escolhidos talentos ajudaram a compor os valores de habilidade escolhidos.

Comece anotando os talentos bônus pelo tipo. Depois escolha aqueles que fizerem mais sentido para a criatura. Dê preferência a talentos que oferecem bônus fixos que podem ser incorporados diretamente à ficha da criatura, como Foco em Arma, Acuidade com Arma, Foco em Perícia, Poder Mágico, Vitalidade e os três talentos de resistência. Em geral, talentos que oferecem opções diferentes em combate ou fora dele, como Ataque Poderoso, Perícia Aprimorada, Trespassar e outros exigem que você se lembre de usá-los – e devem ser anotados como habilidades especiais. O mesmo vale para jutsus. Além disso, os talentos na caixa ao lado estão disponíveis para criaturas (e, de acordo com o mestre, também para PJs).

Os chifres e garras do qilin podiam ser um pouco mais fortes – vamos escolher Arma Natural Aprimorada, uma vez para cada arma (aumentando os danos para 1d12 e 1d8 respectivamente). Para atacar com todas elas e sofrer menos penalidades, também vamos escolher Ataques Múltiplos, e para representar sua preferência por ataques com o chifre, Foco em Arma. Outros de seus talentos incluem Abrir Chacra (Sabedoria), Chacra Mediano, Chacra Avançado, Vitalidade (x5), Vontade de Ferro e Reflexos Rápidos.

Habilidades Especiais

Aqui, escolhemos tudo o que não se encaixa nas regras "normais" – isto é, tudo aquilo que vai tornar sua criatura algo especial. Escolha, seguindo o conceito da criatura, quantas e quais habilidades especiais ela terá. Um a três poderes é um bom número. Mais do que isso, e a ficha pode ficar muito complexa.

Agora, quais habilidades escolher? Volte ao conceito: pense na função que a criatura vai cumprir na aventura. Desafios de combate vão tornar importantes habilidades de ataque e de defesa. Para arredondar um desafio de combate, habilidades de percepção e movimento são as mais comuns. Há um motivo para isso: você não vai querer um monstro do qual o grupo possa se esconder ou fugir facilmente! Por fim, há habilidades, que não se encaixam facilmente nessas categorias, como presença celestial. Use habilidades assim para criaturas que farão mais do que combater o grupo.

Decididas as habilidades, é hora de criá-las. Algumas já estão prontas (listadas nos quadros das pp. 272 e 273 de *IdJ*). Outras podem ser geradas a partir da mecânica de um jutsu ou item mágico. Mas às vezes você terá que começar do zero.

Uma regra geral é que a maior parte das habilidades de ataque que acertem automaticamente permitam um teste de resistência para ignorar (ou pelo menos reduzir) seus efeitos. O teste de resistência pode ser de Fortitude (para habilidades que afetem diretamente o corpo do alvo, como venenos), Reflexos (para efeitos que podem ser evitados com rapidez, como um sopro de fogo) ou Vontade (para poderes mentais ou emocionais, como uma aura de medo). Use a CD de um jutsu de grau apropriado, ou 10 + metade do nível da criatura + um modificador de habilidade relevante. A habilidade relevante normalmente é Constituição (para poderes físicos) ou Carisma (para poderes mentais).

Por fim, lembre-se de distinguir entre habilidades normais e mágicas. O padrão é que as habilidades sejam normais — como a capacidade de voar de um pássaro, o olfato apurado de um cachorro, etc. Note que mesmo poderes sobrenaturais, como o toque sombrio de um yuurei, não são considerados mágicos. Habilidades mágicas são aquelas que podem ser dissipadas com um jutsu *anulação* ou efeitos similares. Nesses casos, coloque um "M" entre parênteses após seu nome.

A seguir está uma lista com habilidades especiais mais comuns e suas respectivas regras.

Servos dos kami dos ventos, os qilin serão seus arautos: trazendo ventos, chuvas, tempestades e outras condições climáticas – para o bem ou para o mal. Um de seus poderes será a capacidade de aprender e executar jutsus do descritor vento, desde que possam executar jutsus do grau escolhido. A habilidade é igual a alguns talentos e habilidades de classe, e não precisa estar explícita na ficha: basta servir como base para escolher os jutsus que ele é capaz de executar.

além disso, ele estará sob efeito constante de um jutsu sublime, arma dos cinco ventos, sem precisar aprendê-lo. Isso aumenta seu potencial de dano, principalmente no caso de acertos críticos. Para oferecer mais uma habilidade de ataque, ele vai ser capaz de investir contra seus inimigos e continuar se movendo (como no talento Combate Montado), além de causar dano adicional. Por fim, vamos oferecer algumas habilidades defensivas: uma criatura tão próxima do vento é incansável (imune a fadiga) e não pode ser presa (imune a paralisia). Efeitos de vento também não deveriam ferir o qilin.

Ataque Visual. Esta habilidade causa um efeito específico em qualquer personagem que veja os olhos da criatura. No início de cada um de seus turnos, cada personagem a até 9m da criatura deve fazer um teste de Reflexos para anular o efeito (CD baseada em Carisma ou escolhida pelo mestre). Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas recebe os efeitos da condição cego.

Atropelar. Usando uma ação completa, a criatura pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer alvo pelo menos uma categoria de tamanho menor. Os alvos sofrem dano igual a uma das armas naturais da criatura, com direito a um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade (CD baseada em Força).

Bote. Quando a criatura faz uma investida, pode atacar com todas as suas armas naturais (normalmente, uma investida permite apenas um ataque). Todos os ataques recebem o bônus de +2, mas todos devem ser feitos contra o mesmo alvo.

Constrição. No início de cada turno, a criatura automaticamente causa dano igual a uma de suas armas naturais em qualquer criatura que esteja agarrando.

Dilacerar. Se a criatura acertar um alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, além do dano normal, causa dano extra igual a mais um ataque de garra com um dado extra do mesmo tipo.

Doença ou Veneno. Um dos ataques da criatura transmite uma doença ou veneno. Um teste de Fortitude evita a contaminação (CD baseada em Constituição). Escolha uma doença ou veneno apropriado no Capítulo 6 de *IdJ*.

Enxame. Uma criatura desse tipo é de fato uma aglomeração de criaturas, que agem em conjunto. Em termos de regras, funciona como uma criatura só, incapaz de fazer ataques normais. Em vez disso, pode entrar em espaços ocupados por personagens. No fim de seu turno, o enxame causa dano nos alvos em seu espaço, automaticamente. Enxames são imunes a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofrem apenas metade do dano de ataques com armas.

Investida Poderosa. Quando a criatura faz uma investida com um ataque específico, causa dano dobrado.

Habilidades Mágicas (M). A criatura pode executar um ou mais jutsus pelo custo normal, com ou sem aprimoramentos, sem fazer selos ou entoar mantras – basta concentrar-se pelo tempo de execução do jutsu.

Jutsus (M). A criatura tem chacras abertos e pode executar jutsus usando as regras normais.

Manobra Aprimorada. Escolha uma manobra de combate entre agarrar, derrubar e desarmar. Se a criatura acertar um ataque com uma arma natural específica, poderá tentar fazer a manobra escolhida contra o alvo como uma ação livre.

Telepatia. A criatura pode se comunicar mentalmente (sem sinais visíveis) com qualquer criatura inteligente que possa perceber dentro de alcance curto ou longo, mesmo que não tenha um idioma em comum.

Detalhes Finais

Agora que você já fez todas as escolhas, falta apenas fazer os cálculos restantes (CA, PV, PM, resistências, ataques e danos) e montar a ficha em si. Os toque finais incluem revisar o nível de desafio, escolher formas de comunicação e o tesouro da criatura.

A criatura está pronta. O ND corresponde ao desafio que a criatura representa? Como já dissemos anteriormente, ND não é uma ciência exata. Ainda assim, um grupo de quatro personagens deve ser capaz de enfrentar uma criatura com ND igual a seu próprio nível médio sem esgotar completamente seus recursos. Aumente o valor para cima ou para baixo de acordo com suas necessidades.

Nem todo monstro está lá para ser morto. Em muitos casos, vai ser possível interagir socialmente com a criatura – e nesse caso, é interessante definir que idiomas ela pode falar e entender.

Pra encerrar, estipular o tesouro da criatura é fácil. Apenas pense no seu conceito e escolha entre "nenhum" (para criaturas que não guardam objetos), "metade", "padrão" e "dobro" ou "triplo" (para criaturas que guardam muitos objetos). Dependendo do caso, você pode indicar que peças específica aparecem com mais frequência (como a yuki-onna, que tem o triplo de gemas).

Pelos seus poderes e habilidades, o qilin representa um desafio considerável – um ND apropriado seria 13. O qilin fala o Ningo, idioma comum do Império, mas também o Tengo, língua das criaturas celestiais. Em geral, eles carregam tesouros apropriados para sua forma e tamanho – ou peças de arte resgatadas de lugares longínquos.

Confira a seguir a ficha completa do qilin e de mais quatro criaturas!

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

GABRIEL "VRIKOLAKA" GASPERINI

Besuário de Jade

Qilin — ND 13

Monstro 14, Grande (comprido), Honesto

Iniciativa +19

Sentidos: Percepção +21, visão no escuro.

Classe de Armadura: 30 (+7 nível, –1 tamanho, +2 Des, +12 natural).

Pontos de Vida: 210.

Pontos de Magia: 32 (limite 18).

Resistências: Fort +13, Ref +13, Von +13, imunidade a fadiga, paralisia e vento.

Deslocamento: 24m.

Ataque Corpo-a-Corpo: chifre +21 (1d12+7+1d10 de vento) ou chifre +19 (1d12+7+1d10 de vento) e 2 garras +18 (1d8+7)

Habilidades: For 25, Des 15, Con 18, Int 10, Sab 19, Car 18, Hon 15.

Arauto dos Cinco Ventos (M): o qilin pode executar os jutsus *dança dos cinco ventos*, *dominar o clima*, *lâmina de vento* e *sopro da montanha* pelo custo normal, incluindo aprimoramentos. Além disso, seu chifre está sob efeito constante de *arma dos cinco ventos*, causando dano adicional e efeitos especiais em caso de crítico (*IdJ*, p. 202). Se esse jutsu for encerrado, o qilin pode executá-lo novamente pelo custo normal e com duração permanente.

Cavalgar os Cinco Ventos: o qilin pode caminhar no ar com o mesmo deslocamento em terra (24m) — andando, correndo, investindo, subindo, descendo e até mesmo pulando. O ângulo máximo de subida ou descida é de 45°.

Investida Trovejante: quando o qilin faz uma investida, pode continuar se movendo depois do ataque, desde que continue se movendo em linha reta até um limite igual ao dobro de seu deslocamento. Além disso, ele causa dano triplicado com seu ataque de chifre.

Tesouro: padrão.

BASAN — ND 1/2

Os basan são animais que lembram galinhas grandes, com padrões coloridos em suas penas e uma crista vermelha majestosa. Mas seu traço mais marcante são seus bicos, capazes de expelir chamas! Entretanto, essas chamas são ilusórias, sem emitir calor ou incendiar objetos, usadas apenas como mecanismo de defesa para afugentar predadores ou invasores de seus territórios.

Essas aves tem hábitos noturnos e são bastante tímidas. Alimentam-se de brasas e madeira queimada, especialmente de fogueiras. Em combate, tentam afugentar seus inimigos com seu sopro de fogo ilusório, ou bicam criaturas que se aproximam demais. Se falham em afugentar uma ameaça, batem as asas, com um som muito característico ao fazê-lo (que inspirou seu nome, *"basan-ba-san-basan"*) – e subitamente desaparecem em chamas, teleportando-se para outro lugar.

São muito usadas por youkai para guardar perímetros, pois podem ser treinadas para voltar para seus donos caso sejam afugentadas, alertando-os de invasores. Na natureza, gostam de viver em bosques de bambu, em especial de bambu suchiiru.

Animal 4, Pequeno

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +9, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15 (+1 nível, +1 tamanho, +3 Des).

Pontos de Vida: 24.

Pontos de Magia: 6.

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +4, imunidade a fogo.

Deslocamento: 9m, voo 3m.

Ataque Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d4-2).

Habilidades: For 6, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 14, Car 7, Hon —.

Perícias: Furtividade +9.

Miragem de Fogo (M): gastando 1 PM e uma ação padrão, o basan cria um efeito similar ao jutsu *miragem mística* (sem aprimoramentos), mas com alcance curto, duração 1 rodada e apenas miragens relacionados com fogo.

Movimento pelo Fogo (M): gastando 3 PM e uma ação padrão, o basan pode criar um efeito similar ao jutsu *movimento instantâneo,* mas com alcance longo e deixando para trás uma explosão de chamas inofensivas.

Tesouro: nenhum.

KODAMA — ND 5

Como dito pelo Bushintau, tudo é habitado por um espírito, e as árvores não são exceção. Árvores realmente velhas acabam tornando-se kodama. Kodama são os kami (deuses) das árvores e protetores das florestas, vagando ao redor de suas árvores como um enxame de pequenos humanoides simplórios de cores variadas e olhos expressivos. Eles cuidam dos bosques e abençoam as terras ao redor de sua árvore com vitalidade. São gentis e tímidos, ficando fora da vista da população enquanto os ajudam. Entretanto, machucar a árvore dos kodama ou macular sua terra pode trazer sua ira, e graves consequências para os vilarejos ao redor...

Youkai 6, Grande (comprido), Honrado

Iniciativa +13

Sentidos: Percepção +11, visão no escuro.

Classe de Armadura: 16 (+3 nível, –1 tamanho, +4 Des).

Pontos de Vida: 36.

Pontos de Magia: 18.

Resistências: Fort +5, Ref +9, Von +7, imunidade a encantamento, RD 5/suchiiru, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: enxame (2d6 esmagamento).

Habilidades: For 10, Des 19, Con 11, Int 14, Sab 15, Car 18, Hon 18.

Perícias: Adestrar Animais +13, Conhecimento (natureza) +11, Diplomacia +13, Furtividade +13 (+21 em ambientes de floresta).

Enxame: um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, funciona como uma criatura Grande, com a diferença de que pode entrar no espaço ocupado por um personagem (pulando e cercando-o). No fim de seu turno, o enxame causa o dano de seu ataque corpo-a-corpo a qualquer personagem em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e a manobras de combate. Além disso, sofre apenas metade do dano de ataques com armas.

Habilidades Mágicas (M): o kodama pode executar os jutsus *comunhão com a terra, ferida da terra, pacto com a natureza, refeição respeitosa, toque curativo, tecelão vegetal, truque do tronco* e *verdade dos ancestrais.*

Simbiose: a vida do kodama depende da vida de sua árvore. Se sua forma de enxame é destruída, ressurge em 1d4 dias se a árvore não for destruída. O kodama não pode se afastar mais do que 1km da floresta onde repousa sua árvore. Se o fizer, sofre 1 de dano de Constituição por hora até voltar — ou morrer.

Tesouro: nenhum.

ONIBI — ND 1/2

Onibi são um perigo único nas noites chuvosas de Tamu-ra. As lendas dizem que são criações de Yumeno-hime-sama — shiryou inferiores surgidos de almas de humanoides e animais recém mortos. Apesar de fracos espiritualmente, são uma ameaça real ao povo rural, especialmente se reunidos em grandes números.

Ressentem-se dos vivos, atraindo vítimas com sua luz para tentar sugar seu espírito. Sua aparência é de pequenas orbes espectrais cobertas de uma chama azulada que não gera calor. Tendem aparecer em regiões pantanosas e florestais à noite, em especial em noites de tempestade, ou em cemitérios. O poeta de haikai Bansho resumiu a experiência do terror proporcionado pelos onibi com um famoso poema: *"lágrimas do céu / só, na noite profunda / ao ver a luz, fuja"*.

São ativamente caçados pelos shugenja da ordem Naito Dotai para guiar tais almas atormentadas para o reino de Lin-Wu, assim como pelos shinkan do Bushintau, que os consideram ameaças a outros espíritos.

Shiryou 1, Mínimo, Desumano

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +0, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14 (+2 tamanho, +2 Des)

Pontos de Vida: 6.

Pontos de Magia: 3.

Resistências: Fort +0, Ref +2, Von +0, imunidades de shiryou, incorpóreo.

Deslocamento: voo 12m.

Ataque Corpo-a-Corpo: sugar o espírito +3 (1d2 de dano de Sabedoria).

Habilidades: For 6, Des 14, Con –, Int –, Sab 10, Car 18, Hon 0.

Perícias: Furtividade +14.

Brilho Natural: o onibi está sob efeito constante do jutsu *fogo-fátuo*. Gastando uma ação de movimento e 3 PM, ele pode ficar invisível (como no jutsu *invisibilidade ninja*).

Sugar o Espírito: o toque de um onibi causa 1d2 de dano de Sabedoria. Para cada ponto de Sabedoria perdido, ele recupera 5 PV. Uma criatura reduzida a Sabedoria 0 morre, seu corpo virando uma casca vazia. Seu espírito torna-se um onibi em 1d4 dias, a menos que devidamente purificado ou protegido (com usos de Conhecimento [religião] ou jutsus apropriados como *mandala de proteção*).

YUKI-ONNA — ND 4

Yuki-onna são um povo de mulheres reclusas e com fortes dons de youkai, sendo especialmente comuns na região de Shirokita. Todas aparentam ser humanas, hanyô ou henge nekomimi de beleza incomparável, com longos cabelos negros, olhos violeta e pele branca como neve vestidas em quimonos brancos. A maioria age como predadoras implacáveis, caçando viajantes na neve para sugar a energia vital de seus lábios, deixando os corpos de suas vítimas presos em esquifes de gelo.

No entanto, algumas tentam uma vida honesta em sociedade, e outras mais raras até se apaixonam por suas vítimas, embora sua fome por energia vital possa ser um impedimento para que isso seja duradouro. Podem ter filhos com quaisquer das raças mencionadas acima: meninas serão yuki-onna como a mãe, e meninos serão da raça do pai (muitas vezes abandonados para morrer nas vastidões geladas).

Suas lágrimas são extremamente valiosas, gerando pedras preciosas de grande valor ao serem derramadas, o que as tornam alvos de pessoas inescrupulosas para conseguir riqueza rapidamente...

Humanoide 6, Médio, Desonrada

Iniciativa +11

Percepção: Percepção +10, visão no escuro.

Classe de Armadura: 21 (+3 nível, +2 Des, +6 Car)

Pontos de Vida: 30.

Pontos de Magia: 13.

Resistências: Fort +7, Ref +7, Von +6, imunidade a frio, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-corpo: toque +3 (beijo drenante).

Habilidades: For 8, Des 14, Con 14, Int 14, Sab 12, Car 22, Hon 9.

Perícias: Atuação (arte tradicional) +15, Diplomacia +15 (+19 se sentir-se atraído por ela), Enganação +15 (+19 se sentir-se atraído por ela).

Beijo Drenante: a yuki-onna pode drenar a vida de alguém com seus beijos. Uma criatura beijada por ela (um ataque de toque corpo-a-corpo) sofre 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de Constituição perdido, a yuki-onna recupera 5 pontos de vida.

Corpo Gelado: o corpo da yuki-onna é extremamente frio. Uma vez por rodada, como uma ação livre, ela pode gastar 2 PM: uma única criatura adjacente ou que esteja agarrando a yuki-onna deve ser bem sucedida em um teste de Reflexos (CD 18) ou sofrerá 4d6 de dano de frio, e a manobra é encerrada.

Sopro de Gelo: gastando 3 PM e uma ação padrão, a yuki-onna pode invocar as energias do frio e do gelo para congelar criaturas em um cone de 4,5m. Criaturas que falhem em um teste de Reflexos (CD 18) sofrem 4d6 de dano de frio e ficam enredadas por uma rodada. Uma criatura morta pelo sopro de gelo ou pelo beijo drenante terá o corpo preso em um esquife de gelo (como no jutsu *estátua de gelo*).

Tesouro: padrão, triplo para gemas.

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

As Longas Férias

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de aventuras espaciais — *Brigada Ligeira Estelar, Space Dragon, Starfinder* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *As Longas Férias* pode ser jogada como aventura avulsa, mas é recomendada para uso em campanhas em andamento.

A missão de um ano

As Longas Férias é especialmente interessante para mestres e mestras que desejem avançar o tempo de sua campanha. Seu foco não é em combates, e é indicada para grupos mais experientes e jogadores mais desinibidos e criativos, que poderão usar a oportunidade para desenvolver personagens e interpretar.

Alguém está descontente com o grupo. Pode ser a força mística que rege todos os seres vivos da galáxia e se comunica através de visões. Pode ser um oficial militar de patente mais alta, um rival político ou um chefão criminoso excêntrico. Essa força ou pessoa não deseja a morte do grupo, mas quer removê-los dos principais eventos galácticos por um tempo — seja para impedi-los de agir, seja como penitência por erros passados. O grupo é enviado numa missão que envolverá sua permanência num planeta distante por um ano inteiro.

Os propósitos da missão podem variar: científica, cultural, diplomática ou mesmo uma jornada espiritual de autodescobrimento. Todas essas categorias podem ou não ser fachada para espionagem a serviço de forças militares interessadas em informações sobre a geografia e crenças do povo local. Se a missão for um castigo, ela não necessariamente precisa ser importante ou fazer muito sentido. Os personagens podem realizar testes para perceber que estão sendo punidos ou que a missão foi encomendada para atender os interesses de alguém que quer vê-los fora de ação. Cada personagem pode ter motivações diferentes para embarcar na missão, mas ela precisa ser mandatória e é preciso deixar bem claro que não realizá-la terá consequências (militares podem ser presos, cientistas terão sua carreira arruinada, cavaleiros místicos espaciais são renegados por seu mestre, etc...)

O planeta no pôr-do-sol

Você pode usar qualquer planeta remoto e não muito densamente povoado da galáxia ou universo que está ambientando sua história, mas é fornecido aqui um conceito básico de planeta para sua comodidade: Tramont.

Tramont é o único planeta habitado de seu sistema solar e orbita uma estrela anã vermelha. Sendo o mais próximo da estrela de pouca luminosidade, se mantém preso a ela numa órbita geoestacionária (não possui rotação!). Metade de Tramont fica envolta no gelo de uma noite eterna, enquanto a outra metade do planeta conhece um dia que não termina nunca e gigantescos furacões. Nenhuma das duas áreas é habitável. A única zona habitável é a área intermediária, onde é sempre pôr-do-sol. Tramont possui bosques de coloração avermelhada, rios habitados por criatura herbívoras que se assemelham a castores e animais carnívoros semelhantes a crocodilos. Sua atmosfera é respirável para a maioria das raças, mas exige o uso de trajes para filtrar esporos nocivos no ar. Os povos tramontinianos vivem em pequenas vilas, governadas por anciãs. São hospitaleiros e acolhedores, embora prefiram se reunir em suas casas para cozinhar e contar histórias, ou apenas passar o tempo juntos, ao invés de grandes festas e procissões religiosas. São um povo com personalidade melancólica, algo que tentam compensar sendo gregários e por isso vêem com desconfiança pessoas que preferem ficar sozinhas no seu canto. Tecnologia mais avançada do que a da Terra dos dias atuais é rara no planeta e de difícil acesso.

Fastforward

Pergunte a cada jogador em qual atividade seu personagem se dedicou durante o ano e peça para descrever o que foi feito durante o exílio. Como ele empregou esse tempo? Peça uma série de testes que simbolizem seu esforço. Por exemplo, um cientista estudando a fauna e a flora local pode rolar três testes ligados a conhecimento e percepção. Falhas fazem algo ruim acontecer. Exemplo: seu traje se rompeu e ele ficou muito tempo doente, perdendo permanentemente alguns pontos de vida. Obter pelo menos um sucesso leva o personagem ao próximo nível de experiência ou trazem alguma recompensa. Improvise e crie com ajuda dos jogadores. É possível criar missões secundárias opcionais. Exemplo: uma expedição a uma área não habitável do planeta para resgatar sobreviventes de uma nave que caiu lá, a pedido de autoridades. É preciso chegar a tempo. Exija testes envolvendo habilidade, resistência e conhecimento. A cada falha um dos membros da tripulação a ser resgatada morre. Se pelo menos um membro sobreviver, o grupo é recompensado.

Além dos testes, não deixe de perguntar a cada jogador se deseja ter uma cena de interpretação com outra pessoa do grupo, que terá ocorrido em algum momento do ano de exílio. Casos os dois jogadores concordem, poderão encenar uma pequena conversa improvisada ou descrever algo que fizeram juntos, desenvolvendo seu relacionamento.

Vínculo

Por fim, cada jogador deverá escrever um vínculo que estabeleceu com algo ou alguém do planeta escolhido. Esse algo puramente emocional e deve fazer sentido para o personagem. Um nativo por quem alguém se apaixonou? Um bicho de estimação pertencente à fauna local? Um veículo ou acessório favorito que foi usado durante todo o tempo da missão? Deixe cada jogador descrever e criar, com ajuda de outros jogadores. Mas há uma complicação: o jogador também deve criar um motivo pelo qual seu vínculo não pode deixar o planeta. Não é uma impossibilidade, mas uma dificuldade que o personagem pode resolver.

Por outro lado, personagens que deixem seus vínculos para trás podem aprender algo com isso. Se encenarem ou descreverem uma pequena cena de despedida, recebem, a critério do Mestre, pequenos benefícios em sua ficha, simbolizando a evolução do personagem.

DAVIDE DI BENEDETTO

A FICHA DO REI DE ATLÂNTIDA, DAS CRIATURAS DO FOSSO E DO TERRÍVEL KARATHEN, PARA *3D&T ALPHA* E *MUTANTES & MALFEITORES 3ª EDIÇÃO*

– CHEFE DE FASE –

AQUAMAN

Um dos membros fundadores da Liga da Justiça, Aquaman sempre foi um dos menos populares do grupo de super-heróis. Suas revistas solo nunca chegaram ao número 100 e seus poderes frequentemente o tornaram alvo de piadas, principalmente por causa do desenho animado *Superamigos*. Aqui na América Latina, ele chegou a contar com um programa humorístico chamado *Show do Aquaman e Seus Amigos*.

Nos quadrinhos, ele ficou estigmatizado como um fracassado depois de liderar a Liga da Justiça durante sua fase Detroit, talvez a mais odiada de todas. Depois de passar por relançamentos guiados por Peter David e Geoff Johns, além de versões animadas queridas pelos fãs em *Liga da Justiça Sem Limites* e *Batman: O Bravo e O Ousado*, parecia que sua imagem pública estava restaurada e que não havia como melhorar.

O sucesso estrondoso do longa metragem *Aquaman*, com Jason Momoa no papel título, comprova que havia sim como melhorar. Com o filme mais lucrativo do universo cinematográfico da DC, Aquaman finalmente pode se considerar um herói de primeiro escalão.

Claro, na sua mesa você ainda pode fazer piada dizendo que ele fala com peixes.

Aquaman

Arthur Curry é filho de Thomas Curry, um zelador de farol, e de Atlanna, a rainha da Atlântida. Em sua infância, sofreu com isolamento e preconceito por conta de sua herança atlante. Foi treinado na adolescência, conhecendo a verdade sobre sua herança e sua responsabilidade.

Durante o começo da vida adulta, Aquaman foi um rebelde solitário evitando laços emocionais e ajudando quem encontrava pelo caminho.

Após a morte do Superman, ele foi arrastado para o confronto com Lobo das Estepes para evitar seu contato com Apokolips. Após perceber a importância do trabalho em equipe e se sentir aceito pela Liga, Aquaman se sentiu seguro para partir em busca da sua herança atlante.

3D&T 17S

F3, H3, R4, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Anfíbio, Arena (mar), Animais, Sobrevivência, Telepatia

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Restrição de Poder (Animais e Telepatia só funcionam com criaturas marinhas)

Tridente de Atlan: O tridente é uma arma F+2 (perfuração) e concede ao usuário a vantagem Magia Elemental, mas somente permite lançar magias da água.

M&M NP 12

For 10, Vig 8, Agi 4, Des 2, Lut 11, Int 2, Pro 3, Pre 3

Vantagens: Ambiente Favorito (Aquático), Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Ataque Preciso (Corpo-a-corpo; Camuflagem), Empatia com Animais, Idiomas (Atlante), Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 3.

Perícias: Acrobacia 4 (+8), Atletismo 4 (+14), Combate à Distância: Arremesso 6 (+8), Combate Corpo-a-Corpo: desarmado 2 (+13), Furtividade 4 (+8), Intimidação 10 (+13), Intuição 6 (+9), Percepção 5 (+8), Tecnologia 2 (+4), Veículos 3 (+5).

Poderes:

Fisiologia Atlante (16 pontos)

Imunidade 3 (afogamento, frio, pressão), Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente – Aquático), Natação 10, Sentidos 1 (visão na penumbra)

Telepatia Marinha (65 pontos)

Invocar Vida Marinha 8; Capangas Múltiplos 2 (4 capangas de 120 pontos), Elo Mental, Horda, Tipo Variável (geral, vida marinha), Limitado (somente no oceano ou próximo dele) • 64 pontos

Efeito Alternativo: Compreender Animais 2, Comunicação Mental 4, Limitado a Vida Marinha • 1 ponto

Ataque: Iniciativa +8, desarmado +13 corpo-a-corpo, dano 10, arremesso +8 à distância, dano pela arma

Defesa: Esquiva +11, Fortitude +11, Aparar +11, Resistência +11 (8 desprevenido), Vontade +11.

Total: Habilidades 86 + Vantagens 10 + Perícias 23 + Defesas 18 + Poderes 81 = 218

Complicações:

Relacionamentos: Apesar de tentar se passar como um solitário, Aquaman se importa tanto com seus colegas da Liga da Justiça quanto com Mera.

Responsabilidade: Como herdeiro do trono de Atlântida, Aquaman tem responsabilidades com o reino.

Fraqueza: Aquaman desidrata se ficar afastado de água por muito tempo, ficando fatigado, exausto e incapacitado, progressivamente. Se não receber ajuda, começa a morrer. Se for imerso em água se livra imediatamente das condições acumuladas.

Variações de Aquaman

A versão acima representa Aquaman como visto no filme. Aplique as variações abaixo se quiser um herói mais próximo de determinados momentos dos quadrinhos.

Arpão

Uma das fases mais queridas de Aquaman nos quadrinhos foi quando ele perdeu a mão direita e a substituiu por um arpão. A arma é um dispositivo difícil de perder com Golpe 2 e Alongamento 4 (Limitado ao cabo do arpão). Ele passa a ter a Complicação de não ter a mão direita.

Rei de Atlantis

Se você quiser apresentar um Aquaman que já tenha se tornado o Rei de Atlantis, adicione Benefício 3 (Rei da Atlântida) e Especialidade: cultura atlante 8 (+10). Ele também estará armado com o tridente de Atlan (Mover Objeto 12, Percepção à Distância, Limitado à água; Golpe 2, baseado em Força).

Habitante das Profundezas

Se você quiser um Aquaman que tenha se entregue a forças obscuras para dominar poder arcano e proteger San Diego, aumente seu NP para 13, adicione o poder Magia 13 (com os efeitos alternativos Armadilha, Curar, Nulificar Magia e Controlar Água), a vantagem Ritualista e Especialidade: magia 10 (+12). Ele sofre da grave Complicação de ter a mente despedaçada pelos horrores das profundezas, se comunicando de forma confusa e enigmática.

Mão de Água Mística

Se você quiser representar o período em que Aquaman recebeu da Dama do Lago uma prótese na forma de uma mão de água mística, adicione Desidratar (Aflição 12 resistida por Fortitude; fatigado, exausto, incapacitado), Mover Objeto 12 (Percepção à Distância, Limitado à água), Dano à Distância 12, Curar 12 e Nulificar Magia 12.

Telepatia Aprimorada

Em algumas histórias, Aquaman é capaz de usar seus poderes para afetar a parte que evoluiu da vida aquática no cérebro de qualquer criatura. Ele não tem controle fino sobre essa habilidade, servindo principalmente para incapacitar alvos. Adicione Aflição 12 (resistida por Vontade; prejudicado, atordoado, incapacitado), com a possibilidade de façanhas para simular poderes telepáticos mais tradicionais.

Criaturas do Fosso

Esses humanoides assustadores espreitam aqueles que se aproximam do Fosso, protegendo a região e o tridente de Atlan.

Atacam em grandes quantidades, surgindo como verdadeiros enxames, sendo por isso perigosas mesmo para heróis poderosos.

3D&T — 8N

F2, H2, R1, A2, PdF0; 5 PVs, 5 PMs

Vantagens: Anfíbio.

Desvantagens: Monstruoso.

Aversão à Luz: as criaturas do fosse temem a luz e não se aproximam de alguém que porte uma fonte de luz tão intensa quanto uma tocha.

Trabalho em Equipe: quando estão em grupos maiores que 3, as criaturas do Fosso recebem um bônus de +1 em Força.

M&M — Capangas; NP 8

For 8, Vig 8, Agi 3, Des 3, Lut 8, Int 0, Pro 0, Pre 0

Vantagens: Ambiente Favorito (aquático), Ataque Imprudente, Trabalho em Equipe.

Perícias: Atletismo 4 (+12), Furtividade 4 (+7), Intimidação 8 (+8), Percepção 8 (+8).

Poderes:

Ser das Profundezas (15 pontos)

Imunidade 3 (afogamento, frio, pressão), Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente – Aquático), Natação 9, Sentidos 1 (visão na penumbra)

Ataque: Iniciativa +3, desarmado +8 corpo-a-corpo, dano 8.

Defesa: Esquiva +6, Fortitude +6, Aparar +8, Resistência +8, Vontade +3.

Total: Habilidades 30 + Vantagens 3 + Perícias 12 + Defesas 9 + Poderes 15 = 69

Karathen

A colossal Karathen é uma das mais antigas criaturas a nadar nos oceanos da Terra.

Apesar do aspecto assustador, Karathen é extremamente leal e sábia, além de entender os mortais melhor do que eles mesmos. Ela tem a função de guardar o Tridente de Atlan até que um portador digno chegue.

3D&T — 21K

F4, H2, R4, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs

Vantagens: Anfíbio, Genialidade, Manipulação, Membros Elásticos (tentáculos), Sobrevivência, Telepatia.

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso.

M&M — NP 15

For 18, Vig 12, Agi 0, Des 0, Lut 12, Int 8, Pro 8, Pre 3

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Ambiente Favorito (aquático), Assustar, Ataque Dominó, Avaliação, Estrangular, Imobilizar Aprimorado.

Perícias: Atletismo 2 (+20), Combate à Distância 10 (+10), Especialidade: cultura atlante 13 (+21), Furtividade 0 (–12), Intimidação 10 (+19), Intuição 15 (+22), Percepção 15 (+22), Persuasão 7 (+10).

Poderes:

Monstro Marinho (56 pontos)

Imunidade 3 (afogamento, frio, pressão), Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente – Aquático), Natação 9, Sentidos 1 (visão na penumbra), Crescimento 12 (Permanente, Inato), Proteção Impenetrável 6, Alongamento 6 (Limitado aos tentáculos; Inato)

Telepatia (12 pontos)

Comunicação 2; Mental, Sutil 2

Ataque: Iniciativa +0, desarmado +12 corpo-a-corpo, dano 18

Defesa: Esquiva +12, Fortitude +15, Aparar +12, Resistência +18, Vontade +15.

Total: Habilidades 37 + Vantagens 7 + Perícias 36 + Defesas 46 + Poderes 68 = 194.

THIAGO ROSA

Um antigo clássico de D&D adaptado para Tormenta RPG

SPELLJAMMER

– Fantasia nas Estrelas –

Quando deixamos a velocidade de cruzeiro, a visão de proa não podia ser mais sinistra. Já ocupando quase metade do céu, o Planeta das Trevas parece menos um mundo e mais um buraco no espaço.

Mesmo à distância posso sentir a tensão de Tallena. O trono do Elmo faz ainda maior sua majestade élfica, mas nem isso é o bastante para esconder seu nervosismo. Ou seu ódio.

A nave que atacou o transporte de seu pai deixou uma rota clara até aqui. Talvez porque, em condições normais, ninguém ousaria segui-la até o ponto mais perigoso da galáxia. De fato, Tallena e eu tivemos muito trabalho para reunir um grupo com as habilidades e coragem necessárias: um clérigo anão, que parece manter contato com seu deus Heredrimm mesmo nestes confins do universo; um ranger meio-elfo, pesadamente armado com mosquete e pistolas; e um curiosamente calado feiticeiro halfling. Foi o melhor que conseguimos.

A tripulação é excelente. Durante todos estes anos a serviço da Coroa, jamais encontrei melhores espaçonautas que os elfos. Dizem que eles inventaram os Elmos. Dizem também que eles são arrogantes, prepotentes, e que escondem muitos segredos. Acho difícil crer nisso agora, quando parecem tão humanos em sua angústia.

— Algum sinal dos hobgoblins? — brada Tallena para Kel-raz. De alguma forma que só posso imaginar como sobrenatural, o ranger debruça sobre o convés e parece "farejar" o vácuo.

— Aposto toda a pólvora no espaço que nenhuma carruagem hobgoblin passou por aqui nos últimos meses.

— Isso é impossível! Tinham que passar por aqui. Era a única rota.

— Assim pode ser — resmunga Hulgarimm através da barba. — Mas lembre-se, baronesa, não encontramos evidências de que eles sejam mesmo os culpados.

— São nossos inimigos há milênios — esbraveja a maga elfa, com raiva crescente. — Quem mais estaria interessado em eliminar o Embaixador de Felrisia? Quem mais mataria meu...?!

— Nave adiante! Nave adiante!

Ao alerta do tripulante, minha mão busca por instinto o punho da espada. De fato, algo começa a tomar forma contra a escuridão do Planeta das Trevas. Algo que, mesmo a esta distância, posso sentir como maligno.

— Eu disse que não havia hobgoblins.

O comentário dispensável de Kel-raz não traz alívio algum. Enquanto todos ocupam seus postos de batalha, a imensidão diabólica da nave inimiga vem rápido, certamente com a intenção de perfurar nosso casco. De fato, não é uma carruagem hobgoblin.

É pior. Uma aranha-da-morte.

São os malditos aracnarcanos.

Nos idos dos anos 1980 e início dos 1990, os jogadores de D&D (então *Advanced Dungeons & Dragons*) conheceram uma grande variedade de cenários para sediar suas aventuras. Não havia apenas *Forgotten Realms*, o maior e mais conhecido, mas também mundos para todos os gostos, da fantasia épica de *Dragonlance* ao horror gótico de *Ravenloft*, entre outros.

Destes, talvez o mais exótico e peculiar seja *Spelljammer* — não simplesmente um mundo, mas um gênero em si mesmo. Um cenário de fantasia espacial, com aventureiros a bordo de navios mágicos, cruzando a galáxia em batalha contra raças e impérios malignos. Não é ficção científica; tudo aqui é comandado pela magia.

Você vai encontrar a seguir um cenário compacto para ser utilizado em *Tormenta RPG*, mas facilmente adaptável a outros sistemas de fantasia medieval. A pessoa mestrando o jogo pode empregar estes elementos separadamente em suas aventuras, ou usá-los para construir sua própria campanha de fantasia espacial.

Se o mestre tiver acesso ao suplemento *Mundos dos Deuses* (de *Tormenta RPG*), pode escolher misturar as opções apresentadas aqui com as alternativas de viagem espacial apresentadas ali; talvez as naves spelljammer sejam recém-chegadas de outros lugares da galáxia!

As Naves Spelljammer

O termo *spelljammer* não tem um equivalente exato em português – uma tradução grosseira seria algo como "movido a magia". Em poucas palavras, uma nave spelljammer é uma embarcação mágica capaz de voar, vencer a atração gravitacional de um planeta e viajar através do espaço.

Uma nave spelljammer é muito parecida com um navio, com cascos, conveses e cabines. Na verdade, a maioria delas não tem "trens de pouso"; quando precisam pousar em um planeta, só podem fazê-lo na água, comportando-se então como navios comuns. Suas dimensões variam muito, indo desde pequenos barcos entre 2,5m e 5m até imensas naves de transporte ou batalha com 50m de comprimento ou maiores.

O segredo do poder de qualquer nave spelljammer é o *spelljamming helm*, ou simplesmente *Elmo*. Na maioria dos casos, este item mágico lembra um tipo de trono ou poltrona de comando, que funciona como "motor" para a nave. Aqui é onde o piloto comanda a embarcação – e apenas usuários de magia podem usar o Elmo, pois ele emprega as energias mágicas do piloto para funcionar. Portanto, somente magos, feiticeiros, bardos, clérigos e outras classes capazes de usar magia podem ser pilotos.

Além de impulsionar a nave, o Elmo também cria uma bolha atmosférica que envolve a embarcação, bem como força gravitacional para que os tripulantes e passageiros consigam se mover normalmente.

Enquanto o Elmo funciona, a nave terá atmosfera respirável suficiente para todos a bordo. Uma nave sem um Elmo funcionando fica sem gravidade e não pode reciclar o ar, que será consumido rapidamente. Com uma tripulação típica, o ar fica viciado em 1 dia, tóxico em 3 dias (este período pode ser maior ou menor, caso a nave esteja transportando mais ou menos pessoas que o normal).

TESOUROS ANCESTRAIS

Em ar viciado, um teste de Fortitude (CD 10) deve ser feito a cada seis horas. Em caso de falha, o personagem fica fatigado. Se já estiver fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e começa a sufocar. Um teste de Cura (CD 15) pode ser feito como uma ação completa para fazer um personagem inconsciente por ar viciado despertar (mas ainda exausto).

Quando o ar fica tóxico, o teste deve ser feito a cada rodada. A fadiga ou exaustão causadas por ar viciado ou tóxico não podem ser curadas por magia, apenas respirando novamente ar fresco.

O ar de uma nave pode ser restaurado quando o Elmo é ativado (o que leva 4 horas), quando a nave entra na atmosfera de um planeta, ou usando magias como *lufada de vento* (que pode restaurar o ar em um cubo fechado de 3m de lado).

Naves, pilotagem e combate

Para manobrar uma nave spelljammer, o piloto deve ser bem-sucedido em testes de Ofício (marinheiro) ou Identificar Magia – a CD varia de 15 a 25, dependendo das condições de viagem, como ventos solares, tempestades do éter, campos de asteroides... Esses testes também são modificados pelo tamanho da nave – quanto maior a nave, mais difícil manobrar (use os modificadores de CA por tamanho da tabela Tamanho de Criaturas, no Capítulo 9 de *Tormenta RPG*).

Quanto à tripulação, toda nave requer, além do piloto, uma equipe para funcionar. Em geral precisa-se de 1 a 3 tripulantes para as menores naves, e até 30 ou mais para as embarcações de maior porte. Tripulações sem treinamento oferecem penalidade de –2 nos testes do piloto, treinadas não modificam o teste, e veteranos podem oferecer bônus de +2 ou até maiores. Pilotar com uma tripulação insuficiente (abaixo do mínimo) causa penalidade de –4; além disso, não é possível manobrar uma nave com tripulação abaixo da mínima.

Em viagem, o piloto deve fazer um teste de Ofício (marinheiro) ou Identificar Magia a cada período significativo (a cada dia, semana ou até mês, a critério do mestre). Em caso de sucesso, a nave avança sem problemas; em caso de falha, deve enfrentar um obstáculo imprevisto ou avança apenas 1/4 da distância normal para o período.

Combates entre naves não são muito diferentes de combates entre personagens. Os tripulantes podem atacar naves dentro do alcance (e seus tripulantes) com suas próprias armas de ataque à distância ou magias, ou então usando armamentos instalados na própria nave, como balistas e canhões.

As naves tem suas próprias estatísticas de jogo, já que podem ser alvo de ataques. Dependendo de seu tamanho e do material que são feitas, isso influencia em sua durabilidade. A maioria das naves humanas, táuricas e goblins são feitas de madeira ou madeira reforçada; naves élficas são de madeira-ferro, criada por magia; naves anãs e hobgoblins são de ferro, aço e outros metais; e as naves da maioria das raças malignas são de cerâmica magicamente tratada. Naves são imunes a atordoamento, dano não letal, doenças, encantamentos, fadiga, paralisia, necromancia, sono e venenos. Elas sofrem apenas metade do dano por armas de ataque à distância e ataques de frio (divida o dano por 2 antes de aplicar outras resistências).

Em combate, uma nave se movimenta na iniciativa de seu piloto, que deve gastar uma ação de movimento para fazê-lo. Com um teste bem-sucedido de Ofício (marinheiro) ou Identificar Magia, ele pode parar a nave ou movimentá-la até seu deslocamento máximo, uma vez por rodada. Se não gastar nenhuma ação para manobrar, a nave continua se movimentando no mesmo sentido e velocidade da rodada anterior. O piloto também pode usar uma ação completa para manobrar defensivamente, substituindo a CA da nave pelo resultado de um teste de Ofício (marinheiro) ou Identificar Magia. Uma nave que tenha sofrido dano ou manobrado defensivamente naquela rodada conta como movimento vigoroso para propósito de lançar magias, exigindo um teste de Vontade contra CD 15 + nível da magia. Se o conjurador falha no teste, a magia é perdida, mas os PM são gastos mesmo assim.

Classes e raças

Todas as classes básicas de *Tormenta RPG* podem existir em uma campanha de *Spelljammer*, sem alterações em suas habilidades.

No entanto, bárbaros raramente se aventuram no espaço. Cada nave costuma ter pelo menos um clérigo de bordo, enquanto em algumas frotas, druidas são tão valorizados quanto. Rangers são necessários durante missões exploratórias, enquanto bardos atuam durante contatos diplomáticos. Paladinos muitas vezes atuam como capitães – e do mesmo modo, samurais o fazem em naves do afamado Império Estelar de Jade. Magos e feiticeiros são requisitados como pilotos – e também por suas magias, muito úteis em combate espacial. Quanto à guerreiros, ladinos e swashbucklers, estes encontram lugar em quase qualquer nave ou planeta!

Em uma campanha típica de *Spelljammer*, quase todas as raças principais tem seu próprio planeta natal, e suas próprias naves. O mesmo vale para algumas culturas e criaturas monstruosas!

Humanos: ambiciosos, aventureiros e corajosos, os humanos são ainda novatos quando se trata de exploração espacial. Eles ainda fazem seus primeiros contatos com outras raças, e aprendem por tentativa e erro – o que envolve muitos combates com monstros e povos hostis. Naves humanas são volumosas, com maior capacidade de carga, e costumam ter a aparência de animais marinhos, como arraias ou tartarugas gigantes.

Elfos: provavelmente os primeiros a desenvolver naves spelljammer, são os mais afamados e habilidosos espaçonautas. Porém, tratam os humanos como "crianças irresponsáveis" e não compartilham sua tecnologia ou conhecimento facilmente. Naves élficas não são construídas, mas sim "cultivadas" – como imensas formações vegetais, ostentam asas verdes com aspecto de folhas. Por sua natureza orgânica, demoram duas vezes mais tempo para ficar sem ar.

Anões: estes incansáveis forjadores exploram o espaço em busca de depósitos minerais e gemas preciosas. São reservados quanto a contato com outros povos, e ferozes na defesa de seus territórios e tesouros. Suas naves são de aspecto pesado e sólido, fortemente blindadas com ferro e aço. É raro que utilizem naves menores – preferem embarcações gigantescas, onde um clã inteiro possa viver.

Goblins: em um universo de naves e equipamentos avançados, esse povo outrora desprezado encontrou seu lugar. Chega a ser raro encontrar uma embarcação spelljammer sem um engenhoqueiro goblin a bordo, responsável pelos consertos e manutenção das armas de pólvora. Contudo, naves goblins parecem verdadeiros calhambeques de madeira, sucata metálica e outros materiais mais exóticos, quase à beira de se desmanchar em pedaços!

Minotauros: com uma forte necessidade de se impor como uma raça poderosa e de força inegável, os minotauros singram o espaço em trirremes e quinquirremes completamente seladas, com os remos trocados por armas. Sua busca incansável por escravos muitos vezes os colocam como inimigos das frotas humanas e élficas.

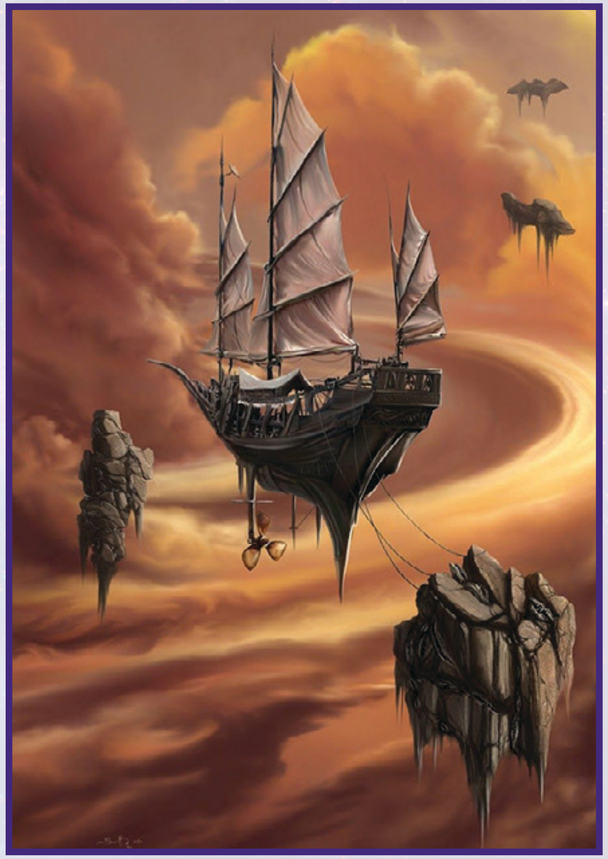
Halflings: embora seja a única entre as grandes raças que nunca desenvolveu suas próprias naves spelljammer, isso não impede os halflings de procurar oportunidades de sucesso em outros mundos. Eles tornam-se tripulantes em naves de outros povos, ou compram suas próprias naves destes, para atuar como exploradores, comerciantes e não raramente, piratas.

Qareen, lefou e outros: os meio-gênios e os tocados pela Tormenta não têm mundos nativos ou naves próprias. Costumam viver entre humanos e outros povos, mas ao mesmo tempo, sempre à parte destes.

Hobgoblins: conquistadores espaciais com uma imbatível frota militarista, os hobgoblins viajam pelo espaço para conquistar e destruir seus inimigos ancestrais, os elfos. Suas "carruagens de batalha" são engenhos fantásticos combinando tecnologia e magia, cobertas de armamentos e espólios de naves conquistadas. Suas tripulações também incluem outros goblinoides, kobolds, gnolls e até mesmo ogros.

Aracnarcanos: verdadeiros "alienígenas", estas aranhas humanoides tem um enorme poderio mágico. Altos e magros, tem pele coberta de pelos em tons de roxo, oito olhos vermelhos e seis braços compridos e finos. Vestem-se com mantos feitos de seda cinzenta, e gostam de adornos como joias brilhantes.

De grande intelecto e paciência, elaboram planos complexos para obter mais riquezas e escravos. Suas



TESOUROS ANCESTRAIS

TESOUROS ANCESTRAIS

naves têm o aspecto de aranhas gigantescas, com patas projetadas para perfurar e agarrar outras naves. Suas estatísticas de jogo podem ser encontradas no *Bestiário de Arton Vol. 2*.

Lefeu: nesse cenário, os demônios aberrantes são como os insetos de *Tropas Estelares* ou os zerg de *Starcraft* — seu único objetivo é se reproduzir e conquistar todos os mundos. Não viajam em naves, mas esporos aberrantes gigantes que se comportam como "asteroides da Tormenta", repletos de túneis e câmaras que levam a uma caverna central, onde um lefeu de casta mediana atua como piloto e centenas de outros trabalham como tripulantes. Os asteroides da Tormenta também podem carregar "sementes" da Tormenta para infectar outros mundos, ou lefeu voadores que atuam como "caças"... sua imaginação é o limite!

Equipamento

Praticamente qualquer equipamento encontrado em *Tormenta RPG*, tanto no módulo básico quanto em seus suplementos, pode ser adquirido em algum planeta. No entanto, uma adição significativa são as armas de fogo. Com a popularização da pólvora trazida pelos goblins, armas de fogo como pistolas, mosquetes e outras passam a ser consideradas armas marciais — são treinamento básico para a maioria das classes combatentes. O mesmo vale para armamentos típico de naves, como os descritos a seguir. Nesse cenário, os itens tecnológicos vistos no *Manual do Combate* e em *Mundos dos Deuses* também deixam de exigir a perícia Conhecimento (engenharia) – mas continuam sendo armas exóticas.

Balista: basicamente uma espécie de besta gigante, a balista fica instalada em torres giratórias e dispara arpões enormes. Causa 5d8 de dano de perfuração, tem crítico 19-20, alcance 45m, pesa 150kg e custa 500 TO. Disparar uma balista exige uma ação completa; recarregá-la exige duas ações completas (se você possuir o talento Rapidez de Recarga, apenas uma ação completa). Cada flecha de munição da balista custa 20 TO e pesa 10kg.

Canhão: pesados e lentos, oferecem grande poder de destruição. Assim como uma balista, um canhão só pode ser usado instalado em uma plataforma. Ele causa 5d12 de dano de esmagamento, tem crítico x3, alcance 60m, pesa 200kg e custa 2.000 TO. Disparar um canhão é uma ação completa; recarregá-lo exige quatro ações completas, mas até duas pessoas podem recarregá-lo ao mesmo tempo (de modo que duas pessoas gastando suas ações completas podem recarregá-lo em duas rodadas). Se as duas pessoas tiverem o talento Rapidez de Recarga, a recarga demora apenas uma ação completa. Cada bala de munição de canhão custa 50 TO e pesa 5 kg.

Trake de ar: lembrando mais um traje de mergulhador, esta vestimenta equipada com um filtro alquímico permite ao usuário sobreviver no espaço durante até 12 horas (exigindo um tempo equivalente em ar puro para recarga). Não pode ser usada em conjunto com armaduras. O traje tem RD 1 e 5 PV, tornando-se inútil se rasgar. Seu usuário recebe penalidade de armadura de –5 e –2 em testes de Percepção. O traje também serve para caminhar no fundo de um corpo d'água. Ele custa 1.000 TO e pesa 5 kg.

Naves típicas

A seguir, temos alguns exemplos de naves existentes nesse universo. O mestre pode usar esses parâmetros como base para criar suas próprias naves, ou usar as regras de criação presentes em *Mundos dos Deuses* ou *Reinos de Moreania*.

Mercante (humana): esta é a mais conhecida e difundida nave spelljammer na galáxia, largamente empregada por humanos e membros de outras raças. Originalmente desenhada para transporte de cargas, hoje em dia também é usada para exploração, transporte pessoal e — modificada — como nave de batalha de curto alcance.

Tamanho Enorme; Tripulação mínima 1, total 13; Desl. 6m, voo 9m; CA 14 (–1 tamanho, +6 natural); PV 130; RD 6; armamento: nenhum (ou dois canhões, para naves de batalha); 2 cápsulas de escape (8 pessoas); Custo: 106.000 TO (110.000 TO para naves de batalha)

Tranqueira (goblin): nenhuma nave feita por goblins é exatamente igual à outra, mas quase todas lembram amontoados disformes de sucata!

Tamanho Enorme; Tripulação mínima 1, total 22; Desl. água 9m, voo 9m; CA 11 (–4 tamanho, +5 natural); PV 160; RD 5; armamento: canhão e balista; Custo: 109.500 TO.

Nilirreme (táurica): usada como nave mercante e transporte de tropas, a nilirreme é a menor nave das frotas táuricas. Similar a uma trirreme, mas as janelas de saída dos remos são substituídas por armamentos.

Tamanho Enorme; Tripulação mínima 1, total 10; Desl. água 9m, voo 9m; CA 14 (–2 tamanho, +6 natural); PV 200; RD 6; armamento: 6 balistas; aríete; Custo: 119.500 TO.

Nave-Martelo (anã): a mais comum nave de batalha dos anões, é fortemente blindada, incluindo uma couraça frontal para ataques de carga.

Tamanho Descomunal; Tripulação mínima 5, total 42; Desl. água 6m, voo 9m; CA 16 (–4 tamanho, +10 natural); PV 260; RD 10; armamento: dez canhões; aríete; Custo: 150.000 TO.

Carruagem de Batalha (hobgoblin): feita inteiramente de metal, com decorações agressivas de espinhos e um sistema de rodas em esteiras que permitem deslocamento em terra, a carruagem de batalha é um triunfo da tecnologia bélica.

TESOUROS ANCESTRAIS

Tamanho Descomunal; Tripulação mínima 5, total 54; Desl. 9m, água 9m, voo 9m; CA 16 (–4 tamanho, +10 natural); PV 300; RD 10; armamento: doze canhões; acrostólio assustador (–1 na CA e testes de resistência de todos os inimigos a até 36m da nave); Custo: 190.000 TO.

Ave-de-Guerra (élfica): como todas as spelljammer dos elfos, esta nave de batalha é uma obra de arte, também utilizada em missões diplomáticas ou mercantes.

Tamanho Enorme; Tripulação mínima 1, total 19; Desl. água 9m, voo 18m; CA 18 (–2 tamanho, +10 natural); PV 150; RD 10; 5 cápsulas de escape (20 pessoas); 5 botes salva-vidas (20 pessoas); armamento: nove balistas; Custo: 227.000 TO.

Aranha-da-Morte (aracnarcana): naves em forma de aranha são comuns entre os aracnarcanos. Esta nave tem garras que atuam como aríete e, quando acertam, agarram a presa para facilitar abordagens.

Tamanho Colossal; Tripulação mínima 15, total 100; Desl. água 12m, voo 18m; CA 10 (–8 tamanho, +8 natural); PV 400; RD 8; armamento: 16 balistas; aríete; leme confiável (sem penalidades para pilotar em condições ruins); Custo: 300.000 TO.

Nautiloide (lefeu): este horror do espaço lembra um molusco marinho rubro com concha espiralada e tentáculos voltados para a dianteira, que na verdade funcionam como aríetes. Também pode rastejar em terra e navegar sob a água.

Tamanho Colossal; Tripulação mínima 15, total 220; Desl. 12m, água 12m, voo 18m; CA 10 (–8 tamanho, +8 natural); PV 800; RD 8; ataques contra o nautiloide tem 20% de chance de falha; aríete.

A campanha

Não é difícil construir sua própria campanha spelljammer. Nossa sugestão é que você elabore um sistema solar — uma estrela com 2d6 planetas à sua volta, sendo cada planeta dominado por uma das raças principais descritas anteriormente. Alguns desses planetas (ou suas luas) podem ser desabitados, ou servir de abrigo para monstros. Dependendo das necessidades de sua história, jornadas entre os mundos podem levar semanas ou até meses, da mesma forma que uma viagem convencional de navio através do oceano.

Devido ao preço elevado de itens como armas de fogo, bem como a abundância de itens mágicos neste cenário em particular, recomendamos que personagens jogadores comecem com a riqueza equivalente a personagens três níveis acima, segundo a tabela Dinheiro Inicial, no Capítulo 7 do *Tormenta RPG*.

A pessoa mestrando deve decidir se os personagens já possuem sua própria nave, ou se devem conquistá-la durante uma aventura. É também possível incluir naves e visitantes do espaço em campanhas convencionais já em andamento, lançando aventureiros totalmente despreparados em uma guerra nas estrelas!

E não se esqueça dos monstros. O espaço é especialmente abundante em criaturas dos tipo monstro, espírito e morto-vivo... Incluindo dragões que singram o éter!

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

matéria original por PALADINO

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da *Dragão Brasil* tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Twitch ao vivo para jogar RPG, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton.

A *Anteriormente...* resume esses acontecimento para você que ainda não conseguiu ver todos os vídeos, que também se encontram arquivados no ***canal da Jambô no YouTube***.

A coluna, obviamente, contém spoilers.

Um intrigante índice de indivíduos inacreditáveis!

Leais leitores, espetaculares espectadores... Nossa querida Guilda está de férias após ter sido dizimada pelas mãos do pérfido General Máximo na aventura do episódio 59. Enquanto os jogadores se recuperam para o episódio 60, trazemos aqui o **Top 10** dos melhores personagens a figurar durante a stream. Foram eleitos por um pequeno conselho que é certamente muito mais honesto e gabaritado do que o de certos nobres valkarianos. Estamos falando, é claro, do grupo exclusivo para apoiadores da *Dragão Brasil*! Seja você também um apoiador conselheiro e participe de inesperados eventos do mundo de Arton.

A seguir, os favoritos de nossa aristocracia digital.

10º – Lady Ayleth & Dark Lothar

Em décimo lugar, **Lady Ayleth**, descendente direta do Barão Abelard. Hoje Ayleth está no comando do novo reino de Svalas. Ayleth é uma dama guerreira de Yuden e, junto aos aventureiros da Guilda do Macaco, tem lutado desde o episódio 1 contra as conspirações puristas que levaram a Guerra Artoniana. A corajosa jovem é a paixão semi-inconfessa do pirata Nargom.

Empatado com Lady Ayleth na votação, está **Dark Lothar**, o lado sombrio do paladino da Guilda. Durante a visita da comitiva do reino das fadas a Svalas, Lothar pediu recursos e sabedoria para governar suas terras, mas em troca, teve toda a sua honra subtraída de seu ser. Enquanto outros membros da Guilda lidaram com a perda de suas respectivas essências de maneira mais ou menos inofensiva, Dark Lothar agrediu aliados, buscou vingança contra um cavaleiro feérico, escreveu uma carta declarando guerra a Yuden e, por último, mas não menos importante, libertou o assassino pirata Espinha! Ironicamente, muitos fãs acham que o personagem ficou mais divertido assim e pedem o retorno de Dark Lothar.

9º – Klunc & Os Subscritos

Klunc, o Bárbaro, era uma lenda entre os leitores da *Dragão Brasil* mesmo antes da Guilda do Macaco. Mas foi na transmissão que tivemos pela primeira vez a chance de ver o homem primitivo e de vocabulário limitado ser interpretado por Marcelo Cassaro. Mais tarde, após participar do desfecho sangrento de um julgamento por combate, Klunc ficou horrorizado com a própria violência e orou para Wynna, a Deusa da Magia, pedindo que deixasse de ser um "monstro". Abençoado por ela, tornou-se Klunc, O Mago. Na última aventura, havia revertido a sua forma primitiva, mas isso acabou sendo desastroso, uma vez que Klunc foi usado pelo General Máximo contra seus próprios amigos.

Empatados com o Bárbaro/Mago, estão **Os Subscritos**! Grupo de aventureiros conclamados pela Gazeta do Reinado, num artigo concebido por Lothar (e gramaticalmente revisado pelo próprio Klunc!). Representam os personagens dos assinantes da transmissão e incluem nomes como Adrástea, a Cavaleira do Corvo; Feltz Volz, o Mestre Armeiro de Zakharov; Yasmin, a Devota de Wynna; o nobre Hawk's Dioroma e muitos outros. Os Subscritos foram vitais para salvar a vida da Guilda durante o embate contra as forças puristas. Todo louvor a eles.

8º – Kadeen

Em oitavo lugar, **Kadeen**, o menino mágico. Kadeen era um bardo que gostava de viajar e contemplar as maravilhas do continente, em louvor a deusa Wynna. Era gentil e gregário, amava seus amigos e representava a inocência da Guilda do Macaco. Sua morte no último episódio é um quase presságio de que tempos sombrios aguardam os heróis de Arton...

7º – Shivara Sharpblade

Filha dos antigos regentes de Trebuck, **Shivara** viajou o mundo como aventureira quando jovem, antes de voltar à sua terra, retomar o trono e juntar os maiores heróis do Reinado contra a Área de Tormenta que ameaçava o reino. Shivara não venceu a trágica batalha de Forte Amarid, mas ganhou respeito de seus pares e passou a ser conhecida como a Rainha Guerreira. Mais tarde, numa manobra política, casou-se com o herdeiro de Yuden e assumiu também o comando desse reino. Finalmente, tornou-se a rainha de Deheon quando o Rei-Imperador Thormy se entregou para aplacar a guerra contra os minotauros e abdicou em favor dela.

Shivara é uma das personagens mais icônicas de *Tormenta*. Foi ensinada a tratar mesmo o mais humilde plebeu com respeito e é uma líder estimada pelo povo. Infelizmente, durante uma armadilha do General Máximo, Shivara foi capturada. Atualmente a mulher mais poderosa do Reinado está desaparecida, mas um aviso de heróis viajantes do tempo pode ter preparado a Rainha-Imperatriz contra a eventualidade...

Durante a transmissão, pudemos acompanhar mais da personagem e um possível romance entre ela e Lothar é um *ship* da audiência da Guilda, perdendo apenas para Nargoleth (o fandom de Nargom e Ayleth)!

6º – Xícara Inevitável

Inevitáveis são construtos mágicos a serviço dos deuses Khalmyr e Tanna-Toh. Este Inevitável tinha recebido como missão proteger a linha do tempo de Arton e impedir que aventureiros cronomantes alterassem o passado. Apesar de toda a importância da missão, isso não evitou que fosse transformado numa xícara de chá por Klunc, o Mago! Com voz fina e cômica, a **Xícara Inevitável** é uma favorita dos fãs, embora os jogadores ainda não tenham se lembrado de usá-la...

5º – Iskandar

Servo humilde do deus dos mares que na verdade é um paladino do Oceano! Lutando apenas com um remo velho, e trajando apenas calças rasgadas, vive como pescador nas ilhas que compõem o reino de Khubar. Nativo desse reino, é forte, belo, sagaz e estoico, tendo metade do corpo toda coberta por tatuagens abstratas. Foi aliado da Guilda e acabou apelidado pelo fãs de **"Pescador Parrudo"** uma homenagem a Esteban Maroto, o personagem de Marcos Pasquim na saudosa novela *Kubanacan* (que por sua vez tem em seu nome uma homenagem ao homônimo ilustrador espanhol de histórias em quadrinhos!)

4º – Goblin do Cantinho

Sua passagem pela stream foi fugaz, mas nunca esquecida. O **Goblin do Cantinho** era apenas um oponente genérico que enfrentou os heróis durante o episódio número cinco da Guilda, "O Bombarão!". Após ser atingido por um simples raio de energia negativa disparado por Kadeen, ele declarou que estava ferido demais para continuar lutando e fugiu para o cantinho da mapa. Se outros inimigos genéricos tivessem a pró-atividade e sabedoria do goblin, todas as aventuras de RPG do mundo seriam mais curtas e diretas ao ponto. Seja como o goblin do cantinho: se você sabe que não pode vencer, renda-se! Veja **aqui** e **aqui** os destaques da carreira do Goblin do Cantinho.

3º – Trebuchet

Animal formidável mesmo comparado aos melhores cavalos do reino de Namalkah, o nobre corcel **Trebuchet** era sem dúvida um herói — mais heroico, alguns dizem, que seus cavaleiros. Antes de passar a Lothar, ele foi do Mastim Mutilado, homem destemido e severo que agora se recupera em algum lugar de Svalas. Trebuchet nunca deteve sua carga diante do perigo, atravessou obstáculos que teriam paralisado montarias convencionais e dizem que chegou até mesmo a adentrar masmorras!

Foi vítima de um destino impiedoso, sendo ceifado no lugar de Lothar — parte benção, parte maldição, enviada por Valkaria durante o combate decisivo. Trebuchet teve um vislumbre rápido da morte maligna que o humano sofreria e derrubou no chão, para que escapasse do golpe. Desejamos que Trebuchet sempre encontre pradarias verdejantes onde galopar e rios de água cristalina para saciar a sede. Que sua crina seja escovada a adornada pelas mãos abençoadas de seres celestiais.

E que tenha ido parar num Reino dos Deuses onde tudo isso seja verdade.

2º – General Máximo

Revelado há relativamente pouco tempo na stream (embora suas ações tenham afetado a Guilda do Macaco desde o episódio 1), **Hermann Von Krauser**, o General Máximo, galgou rapidamente a posição de vilão mais odiado de Arton. Mestre tático, foi o responsável pela derrota dos heróis no último episódio. Enquanto é possível amar antagonistas honrados como Mestre Arsenal e Thwor Ironfist, Krauser está mais próximo dos Lordes da Tormenta: força do mal que o público pode odiar de maneira irrestrita! Mas enquanto a Tormenta representa um mal alienígena e inconcebível, Krauser talvez seja até pior: simboliza a banalidade do mal e como um simples humano pode trazer a morte e o ódio.

1º – Senhor Porrada

Alguém tinha dúvidas? O meio-orc **Syphos** era originalmente apenas um aliado temporário dos heróis que surgiu para ajudar o grupo graças à intervenção do chat da stream. Devoto do Deus da Guerra, foi apelidado de Senhor Porrada, nome que o descreve precisamente. Ele não existe pra ser interpretado, mas para bater nos outros! Mais tarde, se tornou o personagem do mestre Guilherme Dei Svaldi, quando ele cedeu temporariamente seu trono ao autor Leonel Caldela, numa aventura envolvendo a cidade de Smokestone. Ao fim dela, Senhor Porrada partiu para o exílio, levando consigo o Artefato de Cross, arma tecnológica que poderia modificar para sempre a guerra em Arton, tornando-a desleal e ainda mais mortífera.

Senhor Porrada representa o desejo mais primevo de boa parte dos jogadores de RPG ao assumir o controle de seus personagens: o desejo de atacar alguma coisa! Não surpreende que seja o incontestável campeão da disputa.

DAVIDE DI BENEDETTO

Obituário equestre

Animal formidável mesmo comparado aos melhores cavalos do reino de Namalkah, o nobre corcel Trebuchet era sem dúvida um herói — mais heroico, alguns dizem, que seus cavaleiros. Antes de passar a Lothar, ele foi do Mastim Mutilado, homem destemido, mas severo, que agora se recupera em algum lugar de Svalas. Trebuchet nunca deteve sua carga diante do perigo, atravessou obstáculos que teriam paralisados simples montarias e dizem que chegou até mesmo a adentrar algumas masmorras!

Foi vítima de um destino impiedoso, sendo ceifado no lugar de Lothar — parte benção, parte maldição, enviada por Valkaria durante o combate decisivo. Trebuchet teve um vislumbre rápido da morte maligna que o humano sofreria e o derrubou no chão, para que escapasse do golpe.

Desejamos que Trebuchet sempre encontre pradarias verdejantes onde galopar e rios de água cristalina para saciar a sede. Que sua crina seja escovada a adornada pelas mãos abençoadas de seres celestiais.

E que tenha ido parar num Reino dos Deuses onde tudo isso possa ser verdade...

DOIS MUNDOS À BEIRA DE UM CONFLITO. UM PLANETA MORTO.
UM SEGREDO QUE MUDARÁ UM IMPÉRIO ESPACIAL PARA SEMPRE.

DISPONÍVEL EM VERSÃO FÍSICA E DIGITAL!

JAMBÔ

NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abner Wesley Bernardes
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adrianna Alberti
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Melo
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Aleksander Sanandres
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Aline Alves Rocha
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amanda Avíncola
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Guerra
André Barth
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
Andre Russo Moreira
André Tepedino
Andre Zanki Cordenonsi
Andrei Gabriel Correa
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Ariel Juarez
Arthur De Andrade Arend
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Ayslan Melo
Breno Muinhos
Bruno Alves De Souza
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Caricchio Buss
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Henrique Cardoso
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Sakai Costa
Bruno Stoy Locatelli
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Moreira
Caio Santos
Caio Vinícius
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Cássio Fellipe Lima Ferreira
Celso Esvandir Guero Filho
Celso Guedes De Jesus
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cristiane Weber
Cristiano Lopes De Freitas

Dalton Souza
Dan Cruz
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bittencourt
Daniel Freitas
Daniel Poleti
Daniel Sales De Carvalho Erlich
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danilo Henrique
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Daxiomar Dill
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Goncalves
Diego Machado Monnerat
Diego Meneses
Diego Niles
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Edinho Gouvea
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Hanuman
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Enzo Scarpatti
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Souza Miguel
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fábio Dutra Leite
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Felipe Côrtes
Felipe Dutra De Carvalho
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Guimarães
Felipe Horas
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Oliveira
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Fenero
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Sanches
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Ferreira
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Sedrez Warmling
Gabriel “Mortyiz” Felipe
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Carbonelli Do Couto
Gabriel De Assis Maria Pedro
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues Menino Da Costa
Gabriel Sabino
Gelson Denian De Souza
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Barbero Alves
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Prata
Guilherme Rogerio Barbosa

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Guilherme Tamamoto
Guilherme Teixeira
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Henrique Castro
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Rodrigues
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Icaro Dos Santos Da Silva
Igor Matheus
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jhonatan Cassante
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Paulo Silva
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Victor Da Silva Braz
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jose Barbosa Santiago Junior
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Josh Stcheraws
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Augusto Gonzaga
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas Koga Genovez
Lucas Linki
Lucas Paganine
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Edmundo Janini

Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Nola
Marcelo Oho
Marcelo Pereira Dos Santos Marinho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Túlio Gláucia Freire
Marcos Henrique
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcus Schubert
Maria Luciana Lima
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mário Lima
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Amilton De Souza
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Hobit
Matheus Panda
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Nicholas Ataide Minora
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Otávio Andrade
Patrick Zanon
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Da Rocha Figueiredo
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Henrique Rosa
Pedro Iglesias
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Guedes Da Silva
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Rafael Thomaz
Raffael Lima
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renan Souza
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Ricardo Batista
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Guerra
Samir Valcácio
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Sávio Souza
Seuraul
Shur Stephano
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade De Souza
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tatiana Pirondi Da Paixão
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Mello
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Bernard De Oliveira
Vicente Fonseca
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinicius Druciak Regis
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Mattos
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Viana Neves
Willyara Dos Santos Amorim
Wilson Barbosa Greenleaph
Yara Badia
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Alexei Lima
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adolfo Toshiro Cotarelli Sasaki
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andresson Pn
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Artur Duduch
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Iovance
Bruno Leão Pereira
Bruno Soares
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Carlos Martins
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cezar Letiere Martins
Ciro Moises Seixas Dornelles
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan De Paula
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Fernandes Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Daniel Ximenes
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogenes Silva
Diogo Ramos Torres
Diogo Souza Da Silva
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Rodrigues Meurer Marques
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Vieira Cândido Da Silva
Eduardo Zimerer
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Enzo Venturieri
Erick Nunes

Erick V Farias
Estevão Costa
Evandro Silva
Ewerton Seixas
Fabiano Santos
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Dos Santos Antunes
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando A. A. Godoi
Fernando Abdala Tavares
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Gasperini
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Machado Abbagliato
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme De Lima
Guilherme Moura
Guilherme Nascimento
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Reis
Hebert Paixão
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Ícaro Lima Bulhões
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Larissa Mubárack
Leandro Brinca
Leandro Casanova
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Léo Bruno
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Luan Arrais Pereira
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gabriel Gomes Dos Santos
Lucas Humberto
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Silva De Deus
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Aurélio De Carvalho Domingos
Marco Menezes
Marcos Coelho
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Midon Ribeiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Maria Do Socorro Gomes Alves
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Maurício Bassanesi Borges
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Nobre Lisboa
Miguel Peters
Mike Zairos Pifano
Nathalia Ribeiro Da Cruz
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Omar Cheidde Chaim
Pablo Urpia
Patrício Correa
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Jorge Pimenta
Pedro Kranz Costa
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael J Maciel
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Rapha Token
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Junior
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Menezes Cordeiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vinicius Vitoria
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wicttor Picanço Rios
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
William Jonathan
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

Na página 10 desta edição temos uma resenha de *Aquaman* por Karen Soarele. Mas ela não foi a única da equipe que resenhou o filme. A seguir, uma análise de Guilherme Dei Svaldi, com uma opinião não tão favorável... E você, com qual das duas concorda?

AQUAMAN

Nada de novo no fundo do mar

O novo título do universo cinematográfico da DC segue o mesmo caminho do anterior (*Mulher-Maravilha*) e traz a primeira história solo de um super-herói apresentado previamente em outro filme.

O super da vez é Aquaman, o Rei dos Mares — e patinho feio da Liga da Justiça. Enquanto os outros membros do grupo são os melhores em campos muito amplos, Arthur Curry (o nome "civil" de Aquaman) é o melhor apenas numa circunstância específica: debaixo d'água. Isso fez com que o personagem fosse ridicularizado em diversas obras, chegando a virar alívio cômico do grupo.

Por isso, o primeiro desafio do filme era fazer o público levar seu protagonista a sério. E isso ele consegue. *Aquaman* vende o herói como alguém poderoso, no patamar da Liga. Falando no grupo, pode ficar tranquilo: *Aquaman* é bem melhor que *Liga da Justiça*. É melhor também que *Batman vs Superman* e, em certos aspectos, até mesmo que o próprio *Mulher-Maravilha*.

Se ele é melhor que seus predecessores, qual é então o problema de *Aquaman*? Justamente a existência desses filmes. *Aquaman* traz aventura, lutas épicas, efeitos especiais incríveis... E tudo o mais que *já vimos* nas tantas outras produções de super-heróis que têm lotado os cinemas desde meados dos anos 2000. O filme não aproveita o fato de seu protagonista já ter sido apresentado no cinema — e ser bem conhecido pelo público geral — e perde tempo com uma história de origem, com todos os arcos com os quais já estamos habituados.

Para piorar, o filme tem um problema com os dois atores principais, **Jason Momoa** (o próprio Aquaman), e **Amber Heard** (Mera, uma princesa atlante feiticeira). Momoa é carismático e fisicamente imponente, mas não sustenta as cenas dramáticas. Já Heard está ainda pior, atuando no automático. A química entre os dois é inexistente, e a cena em que a dupla foge da guarda atlante após o duelo de Aquaman com o Príncipe Orm é ridícula.

O filme tem um diferencial: as cenas debaixo d'água, que são bonitas e inovadoras. Além disso, toda a sequência na Itália é visualmente impressionante, e o design dos guardas atlantes e dos monstros marinhos é muito bom. O mesmo não pode ser dito do vilão Arraia Negra (chamado de "Formiguinha" pela moça atrás de mim no cinema), embora isso não seja culpa do filme, e sim do design original do personagem, nos quadrinhos.

Ter ambientado boa parte do filme no fundo do oceano foi um acerto, mas uma mudança de ambiente é pouco para sustentar um filme desse tamanho. O resultado final é uma história divertida, se tudo que você está procurando é um pouco de ação, mas esquecível. Fique à vontade para mergulhar nas profundezas do oceano. Você verá algumas cenas bonitas... Mas nada que já não tenha visto em terra firme.

Muita pose para quem conversa com golfinhos